



小巧設計功能盡掌握

NORMAL模式同時對應SONY PlayStation 及SEGA SATURN VIRTUA GUN、GUNCON 模式對應NAMCO GUNCON

快速上彈功能遊戲村 更加方便有地



腳踏十瞄準,射擊百發中

超勁震動毋需電池 全面功能助你百發百中

- ◆備有手動上彈擊,方便快速上彈
- ◆三段速度自動上彈
- ◆二段速度自動射擊
- ◆自動上彈數量隨意設定(一至十五發) ◆槍身左右各功能鍵,方便各類型玩家
- ◆震動功能隨意開闢
- ◆獨有逐發脈沖式震動,真槍射擊感覺傳神

總代理:嘉榮(國際)電子有限公司

九龍深水埗福華街177D地下(麥當奴對面)

電話: 2728 2687/2728 9231

傳真: 2728 9331

KA WING (INTERNATIONAL)CO. LTD.

Add: 177D G/F, FUK WA ST.,

SHAM SHUI PO, KOWLOON,

HONG KONG.



一個為於學行人呢等質攤位

道學選場



遊戲誌年宵專賣店

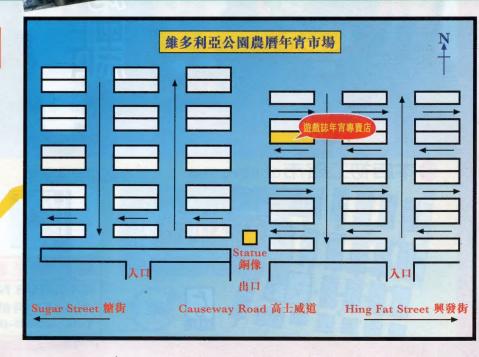
營業時間

2月10—13日 下午2:00至午夜12:00 2月14及15日 下午2:00至凌晨 2:00

攤位地點

維多利亞公園年宵市場159及160攤位

1999年2月10日至15日 維園年宵市場營業





啓市(12:00pm-6:00pm)

新春期間照常營業





愛與野望之終結

FINAL FANTASY VIII 日版,現已有售 附送FINAL FANTASY VIII PDA LINK

G/F., 19B NELSON ST., MONGKOK, KLN. 九龍旺角奶路臣街19B地下(中旅社側) TEL: 2396-8696 2396-8969 FAX: 2395-8380

Ξ

	The state of the s	
	ACT ARMORED CORE MASTER OF ARENA.	18
	惡魔城 64	24
	CLICK MEDIC	66
1	HYBRID HEAVEN	58
	SILENT HILL	
	七間秘館2 戰慄的微笑	44
	心跳回憶劇場系列3~出發前之詩 任性桃天使	51 39
	ETC	
í	DANCE DANCE REVOLUTION	46
ı	POCKET MUUMUU	
ı	POKEMON SNAP	49
ı	POP'n MUSIC	47
1	任天堂 ALL STAR 大亂鬥	48
	FIG	
	SD 飛龍之拳傳説	57
ı	月華之劍士	26
	幕末浪漫 月華之劍士 2	72

	遊戲室引(以遊戲性質及筆順排序)	
	RAC RACING LAGOONSEGA RALLY 2	21
	DIGIMON WORLD	30 60 32
	THOUSAND ARMS	02 43 86
	魔剣 X SLG CYBER 大戰略 出擊春風戰隊	54
The second second	MONSTER FARM 2	59 45 94
		-

宇宙戰艦大和 往北去~white 牧場物語2… 空母戰記 遊戲軟件製作	DKET 50 號 38 billumination 34 22 63 室 28 53
J LEAGUE TA TRICKY SLID WCW / NWO	R 65 ACTICAL SOCCER 100 DERS 56 D THUNDER 65 I編 64
魔女大作戰 STG	
	TONAL SECTION 66 the Dead II 40 文子編 63



過年打機好主意

新正頭油器 (遊戲) 全盒

遊戲誌不設防 109

14 FINAL FANTASY VIII	48 任天堂 ALL STAR 大亂鬥
18 ARMORED CORE MASTER OF ARENA	49 POKEMON SNAP
20 POCKET MUUMUU	50心跳回憶 POCKET
21RACING LAGOON	51 心跳回憶劇場系列 3 ~出發前之詩
22 牧場物語 2	52魔女大作戰
24	53 學園戰隊
26月華之劍士	54 CYBER 大戰略 出擊春風戰隊
28遊戲軟件製作室	55 LAST BIBLE I & II
30 DIGIMON WORLD	56TRICKY SLIDERS
32 FAVORITE DEAR	57 SD 飛龍之拳傳説
34往北去~white illumination	58 HYBRID HEAVEN
36 ECSAFORM	59 GUGU TROPS
38宇宙戰艦大和號	60 ELEMENTAL GIMMICK GEAR
39任性桃天使川	61POYON'S DUNGEONROM
40 The House of the Dead II	62 G-1 JOCKEY
41 WEB MYSTERY	63 空母戰記
42	63 袛花園 2 金澤文子編
43 PERSONA 2	64
44七間秘館2 戰慄的微笑	65 WCW / NWO THUNDER
45 MONSTER FARM 2	65CONTENDER
46 DANCE DANCE REVOLUTION	66CLICK MEDIC
47 POP'n MUSIC	66 IS INTERNATIONAL SECTION

- ◆出版/CINEASTE INTERNATIONAL LTD. 地址/香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7樓
- ◆責任編輯/米奇
- ◆編輯部/JAMES WONG、FUKUDA、赤目黑龍、小鐘鐘 KOTARO、山寺良牙、AGENT X、MS、積奇、非洲 古拉拉_B、天草四郎時貞、怪傑
- ◆特約筆者/HAJIME、超音潛艇、仁魂
- ◆封面設計/子濃
- ◆美術部/子濃·SING·ANDY LEUNG·KEN·JOAN
- ◆對日聯絡及市場發展/畑山哲哉
- ◆廣告部/吳學智 ATUS NG 電話: 2511-8208 ◆電腦分色/御印堂有限公司·EPS PRODUCTION LTD. RED STAR GRAPHIC PRINTING.
- ◆印刷/凸版印刷(香港)有限公司
- 地址:新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
- ◆發行/德強記書報社
 - 地址:九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座 電話: 2720-8888

隨書附送 不另收費

附錄1:有聲有畫分外傳神 互動遊戲誌迎春VCD

附錄2:專業捽碟盤為你試

PLAYERS ZONE VOL.12

攻略一族

68	SILENT HILL
72	. 幕末浪漫 月華之劍士 2
80	SEGA RALLY 2
86	. 神機世界 EVOLUTION
94	REFRAIN LOVE 2
98	TRUE LOVE STORY 2
100 遊戲研究坊: J	LEAGUE TACTICAL SOCCER
102遊戲研究均	坊: THOUSAND ARMS
103 遊戲研究坊:	TALES OF PHANTASIA

玩家特區

6	STREET FAXER
	新春優惠交易廣場
10	PlayStation 專頁
	HYPER NEOGEO WORLD 99
12	GAME ECHO
104	互動遊戲誌專頁
106	
120	電視遊戲信箱
124	無責任新 GAME 評壇
127	DREAMCAST 大激賞現場報道
128	HYPER 有腦遊戲榜
130	業務機地
134	秘技工場
142	舊機經典遊戲
143	遊言戲語
144	
	西洋遊物
148	電腦遊園地
158	新 GAME 時間表
160	COMING 噏
161	下回放映
162	編者話
163	尊賣新聞



AOU EXPO 主要參展作品一覽

2月17~19日期間,日本千葉的幕張展覽場會舉行 新一屆「AOU 1999 EXPO」,以下便是各廠商將會在場內







ATLUS		
BUST A MOVE		ACT
SNK		
餓狼傳説 WILD	AMBITION	格鬥
GAUNTLET LE	GENDS	ACT
HYDRO THUN	DER	RAC
WAR		ACT
ROAD BURNE	RS	RAC
NBA ON NBC		SPT
RADICAL BUY	ER'S	RAC
KANEKO		
GALS PANIC S	32	PUZ
CAPCOM		
The state of the s	II 3rd strike FIGHT FOR THE FUTURE	
GIGA WING		STG
POWER STON	IE .	ACT
KONAMI		
beatmania II D		ACT
GUITAR FREA		ACT
beatmania CO		ACT
	Revolution 2nd MIX	ACT .
THRILL DRIVE		RAC
SAMMY		
	(2(暫名)	ACT
JALECO		4.00
VJ		ACT
SEGA		
CDAZY TAYL		PAC
CRAZY TAXI	NGE	RAC
ZOMBIE REVE		ACT
ZOMBIE REVE RING OUT 4 ×	4	ACT ACT
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU	DE STONE	ACT ACT PUZ
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 王決定	DE STONE	ACT ACT PUZ QUZ
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 王決定 FLASH BEAT	C 4 DE STONE E戦	ACT ACT PUZ QUZ ACT
ZOMBIE REVERING OUT 4 × 對戰 PUZ CRUSTREET 王決定FLASH BEATFLASH SOCCI	C 4 DE STONE E戦	ACT ACT PUZ QUZ
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 王決定 FLASH BEAT FLASH SOCCI TAITO	C 4 DE STONE 巨戦	ACT ACT PUZ QUZ ACT
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 王決定 FLASH BEAT FLASH SOCCI TAITO BATTLE GEAF	C 4 DE STONE 巨戰	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 王決定 FLASH BEAT FLASH SOCCI TAITO	ER R B BUBBLE	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 王決定 FLASH BEAT FLASH SOCCI TAITO BATTLE GEAF SUPER PUZZI RC SIMULATO	ER R LE BUBBLE	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT RAC PUZ
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 王決定 FLASH BEAT FLASH SOCCI TAITO BATTLE GEAF SUPER PUZZI	ER R LE BUBBLE	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT RAC PUZ RAC
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 王決策 FLASH BEAT FLASH SOCCI TAITO BATTLE GEAF SUPER PUZZI RC SIMULATO 炎之太空侵略者	C 4 DE STONE E職 ER C E BUBBLE DR	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT RAC PUZ RAC
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 王決策 FLASH BEAT FLASH SOCCI TAITO BATTLE GEAF SUPER PUZZI RC SIMULATO 炎之太空侵略者 TECMO	ER R. LE BUBBLE DR	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT RAC PUZ RAC STG
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 王決策 FLASH BEAT FLASH SOCCE TAITO BATTLE GEAF SUPER PUZZI RC SIMULATO 炎之太空侵略者 TECMO LOGIC PRO A	C 4 DE STONE 定職 ER C E BUBBLE DR C DVENTURE	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT RAC PUZ RAC STG
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 主決定 FLASH BEAT FLASH SOCCI TAITO BATTLE GEAF SUPER PUZZI RC SIMULATO 炎之太空侵略者 TECMO LOGIC PRO A DEAD OR ALIN	C 4 DE STONE 定職 ER C E BUBBLE DR C DVENTURE	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT RAC PUZ RAC STG
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 王決兵 FLASH BEAT FLASH SOCCI TAITO BATTLE GEAF SUPER PUZZI RC SIMULATO 炎之太空侵略者 TECMO LOGIC PRO A DEAD OR ALII GALLOP RACI	C 4 DE STONE 定職 ER C E BUBBLE DR C DVENTURE	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT RAC PUZ RAC STG
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 王決兵 FLASH BEAT FLASH SOCCI TAITO BATTLE GEAF SUPER PUZZI RC SIMULATC 炎之太空侵略者 TECMO LOGIC PRO A DEAD OR ALIV GALLOP RACI	ER R.LE BUBBLE DR STONE E BUBBLE DR STONE E BUBBLE DR STONE E BUBBLE DVENTURE VE 2 ER 3	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT RAC PUZ RAC STG
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 王決策 FLASH BEAT FLASH SOCCI TAITO BATTLE GEAF SUPER PUZZI RC SIMULATC 炎之太空侵略者 TECMO LOGIC PRO A DEAD OR ALIV GALLOP RACI NAMCO GP 500	ER R.LE BUBBLE DR STONE E BUBBLE DR STONE E BUBBLE DR STONE E BUBBLE DR STONE E BUBBLE DVENTURE VE 2 ER 3	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT RAC PUZ RAC STG ACT 格鬥 RAC
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 主決定 FLASH BEAT FLASH SOCCI TAITO BATTLE GEAF SUPER PUZZI RC SIMULATO 炎之太空侵略者 TECMO LOGIC PRO A DEAD OR ALIN GALLOP RACI NAMCO GP 500 ANGLER KING	ER R R R R R R R R R R R R R R R R R R	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT RAC PUZ RAC STG ACT 格鬥 RAC
ZOMBIE REVERING OUT 4 × 對戰 PUZ CRUSTREET 主決策 FLASH BEAT FLASH SOCCITAITO BATTLE GEAF SUPER PUZZIRC SIMULATO 炎之太空侵略者 TECMO LOGIC PRO A DEAD OR ALI GALLOP RACINAMCO GP 500 ANGLER KING BALANCE TRY	ER R R R R R R R R R R R R R R R R R R	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT RAC PUZ RAC STG ACT 格鬥 RAC
ZOMBIE REVERING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 王決策 FLASH BEAT FLASH SOCCITAITO BATTLE GEAF SUPER PUZZIR C SIMULATO 炎之太空侵略者 TECMO LOGIC PRO A DEAD OR ALLY GALLOP RACINAMCO GP 500 ANGLER KING BALANCE TRYFINAL FURLO	A 4 DE STONE 定職 ER R R C E BUBBLE DR F DVENTURE VE 2 ER 3 G C NG	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT RAC STG ACT 格鬥 RAC
ZOMBIE REVERING OUT 4 × 對戰 PUZ CRUSTREET 主決策 FLASH BEAT FLASH SOCCITAITO BATTLE GEAF SUPER PUZZI RC SIMULATO 炎之太空侵略者 TECMO LOGIC PRO A DEAD OR ALINGALLOP RACINAMCO GP 500 ANGLER KING BALANCE TRYFINAL FURLOGUNBURREL 戀愛 QUIZ 高校 VISCO	ER R R R R R R R R R R R R R R R R R R	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT RAC PUZ RAC STG ACT 格鬥 RAC SPT ETC RAC SPT
ZOMBIE REVE RING OUT 4 × 對戰 PUZ CRU STREET 主決定 FLASH BEAT FLASH SOCCI TAITO BATTLE GEAF SUPER PUZZI RC SIMULATO 炎之太空侵略者 TECMO LOGIC PRO A DEAD OR ALIN GALLOP RACI NAMCO GP 500 ANGLER KING BALANCE TRY FINAL FURLO GUNBURREL 戀愛 QUIZ 高校	ER R R R R R R R R R R R R R R R R R R	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT RAC PUZ RAC STG ACT 格鬥 RAC SPT ETC RAC SPT
ZOMBIE REVERING OUT 4 × 對戰 PUZ CRUSTREET 主決策 FLASH BEAT FLASH SOCCITAITO BATTLE GEAF SUPER PUZZI RC SIMULATO 炎之太空侵略者 TECMO LOGIC PRO A DEAD OR ALINGALLOP RACINAMCO GP 500 ANGLER KING BALANCE TRYFINAL FURLOGUNBURREL 戀愛 QUIZ 高校 VISCO	ER R R LE BUBBLE PR S LE BUBBLE PR	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT RAC PUZ RAC STG ACT 格鬥 RAC SPT ETC RAC SPT ETC RAC STG QUZ
ZOMBIE REVERING OUT 4 × 對戰 PUZ CRUSTREET 主決策 FLASH BEAT FLASH SOCCITAITO BATTLE GEAF SUPER PUZZIR C SIMULATO 炎之太空侵略者 TECMO LOGIC PRO A DEAD OR ALLY GALLOP RACINAMCO GP 500 ANGLER KING BALANCE TRYFINAL FURLOGUNBURREL 戀愛 QUIZ 高校 VISCO VARIANT SCH	ER R R LE BUBBLE PR S LE BUBBLE PR	ACT ACT PUZ QUZ ACT SPT RAC STG ACT 格鬥 RAC STG CRAC SPT ETC RAC STG QUZ

DC公布大量新配件

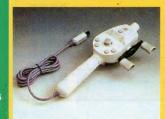
在最近一輪新作相纖推出後,關於DC 的消息仍然是不斷出現,剛剛SEGA便公布 了兩件DC用的新配件,分別是用於槍擊遊戲 的槍擊控制器及釣魚遊戲專用的手桿控制 器。

手槍控制器的設計相當特別,在槍柄之 上設有十字掣,相信是為實際需要而設,亦 即是說DC的槍擊遊戲有可能需要一邊移動一 邊攻擊……這控制器預定於3月25日推出,

價格未定,而首個對應的遊戲則應該會是「THE HOUSE OF THE DEAD 2」。

接下來介紹的釣魚專用手掣,感覺上和PS最近推出了的那支差不多,同樣是會以 振動效果製造真實感,發售日未定,價格則預定為5800日圓,至於第一個對應遊戲則 應會是「GETBASS」。

第三個專用控制器雖然並非是SEGA出品,但ASCII的出品相信亦已經是信心的保證吧,這控制器並無特定專用的作品,價格則為7600日圓,預計3月下旬發售。





SONY 幫政版 PS 從良玩《FF VIII》?

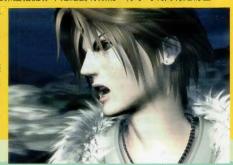
假如你經常有留意遊戲新聞的話,或許會知道早陣子PS的《POPOGUE》原裝遊戲會拒絕被曾改裝的主機開動的新聞,由於有不少人預計《FFVIII》也會有同一情況出現,擔心買GAME後回家玩不得,顯得非當擔心。

「我們歡迎各位買了改裝機的用家將你的PS拿到我們那裏,我們可為你除去那加裝的晶片、令你可以玩到原裝的《FF Ⅷ》。」(SCEH)

這實在是一個不錯的消息,因為除了極少數SCEH直系專門店外,大部份市面上的PS機均是已改了機的,本來只要不玩翻版就沒有所謂,但若然只因為在不知情的情況下買了改機而玩不到原裝GAME,那麼便似乎有點不值了。

不過,據知這種保護措施亦不是絕對有效的,除了可利用特定的金

手指碼來解破外,就如上次《POPOGUE》 一樣,翻版商人是有能力將整個保護完全除去的……到底在遊戲實際推出後會是怎樣的情況呢?



入交社長提出櫻大戰移植 GB條件

在最近2/19日號的日本遊戲雜誌「週刊FAMI通」內,刊 出了一篇有關「《櫻大戰》會於GAMEBOY COLOR推出」的文 章,事後世嘉的入交昭一郎社長罕有地馬上在SEGA的官方網 頁內作出回應。

入交社長承認發放這消息的香山哲的確是曾提出過想在 GAMEBOY COLOR推出《櫻大戰》的提案,但SEGA當時亦提 出了一個條件,表示「必須將GAMEBOY COLOR及 DREAMCAST連接起來」,還表示香山哲既然已發表《櫻大戰》 的GAMEBOY COLOR版本,相信是已答應這條件吧……

假如可以實現的話,這的確是一個令人意想不到的消 息,以現時GAMEBOY在全世界的總銷量來看,若能與DC連

在PS及GB上執行

不可能的任務!?

GAMEBOY版本。PS版的內容主要是移植自

N64版,但亦會加入自己原創的新任務,而

GAMEBOY版雖然因容量限制了任務數目,但就

能利用GAMEBOY COLOR的紅外線通訊機能作

對戰。現時PS版預計在夏天推出、GAMEBOY

版秋天,雖然兩個版本均是由INFOGRAMES發

行,但PS版的製作會是X-AMPLE、而

GAMEBOY的開發則是REBELLION。

已在N64推出的動作AVG「MISSION IMPOSSIBLE」,最近宣布將推出PS及

接起來的話,對DC的前景實在會有很大幫助,然而任天堂亦是有悠久歷史的遊戲機生 產商,到底又會否為了一個遊戲而開放自己的市場?期待會有進一步的消息。



鐵拳3銷量

突破400萬大關!

NAMCO在98年3月26日推出的著名 格鬥遊戲《鐵拳3》,最近公布其全球銷量已 經突破400萬大關,而且同一時間,其《鐵 拳》系列的全球總銷量亦已突破1000萬大 關!雖然這作品並不如《VIRTUA FIGHTER》那樣可被外國博物館所認定,但 從這銷量來看,肯定已為NAMCO帶來了可 觀的收入吧。

自從讀賣不再當VERDY川崎的主要贊 助商後,日本TV已成了其主導贊助商(球隊名 稱已改為「日本TV FOOTBALL CLUB」),而 KONAMI的地位亦有所提高,從今屆開始,各 位便會看到其新製服的胸口上寫着「KONAMI」 的英文字,而日後當提到這支球隊時,各位亦

記得不要再稱呼他為「川崎讀賣」了。

成主要贊助商



媒體創作人組織新團體MAA

《少年街霸3》進軍SEGA系主機!

宣布會推出DC及SS版,其中DC版會盡量保留PS版豐富的原創模式及新增

人物等要素,並重點強化畫面部份,至於SS版則會是「4MB擴張盒帶」的專 用作品,以重視質素的「街機完全移植」為目標,此外亦預定會加設SS版獨

有的原創模式;雖然兩個作品現時均未落實發售日期,但就肯定是值得DC

剛剛已於PS上推出的CAPCOM格鬥遊戲作品《少年街霸3》,剛剛已

剛過去的2月1日,日本一班在各媒體上有着一定知名度的人 仕,聯合一起創辦了一名為「MEDIA ARTISTS ASSOCIATION (簡 稱MAA)」的組織,目的是爭取以互聯網為首多種媒體上的著作權, 以及定期舉行研討會等。

MAA的發起人分別是飯野賢治、川口洋一郎、坂本龍一、佐野 元春、富田勳及松武秀樹共6人,會員則以音樂家、CG作家以至漫 畫家等任何媒體的創作人為對象,以500人為目標。

對於近日MP3的翻版問題及下載服務收費的問題, MAA亦視為 議題之一,並打算具體地討論「如何安心地在互聯網發表作品」、「如 何令創作人的著作權在數碼媒體上不受侵害」等問題,不知這會否在 日後成為一個舉足輕重的組織呢?

SAGA FRONTJER 2 奉命提早推出

與《FINAL FANTASY》系列同樣由超任繼承至PS的《SAGA》系列最新作《SAGA FRONTIER 2》,如無意外將會在4月前推出,原因是較早前推出的《陸行鳥不思議迷宮 2》銷路未如理想,單靠《FF VIII》未必能確保有足夠的銷量,於是有可能提早這遊戲至 今個財政年度結算前推出,以便能刺激整體業績。

NEO GEO POCKET 将成為最強之

手提遊戲機?

雖然NEO GEO POCKET-向也宣稱自己是一部對應DC的手提 機,但直至現時為止仍未見真正對 應的作品,然而最近SCEI卻與 NAMCO這兩家PS主力就先後宣布 會加入這手提機的遊戲生產商行 列,NAMCO的加入方法是提供遊



戲版權供其他廠商移植其遊戲,暫時已公布的就有《FAMILY STADIUM》及《PACMAN》。 而SCEI雖然仍未公布有關詳情,但不能排除SCEI與SNK之間已有更深一步的合作,説 不定NEO GEO POCKET他日會成為一部可同時對應DC及PS 2的手提機?

日本立新法 對付翻版?

最近日本傳來消息,表示通產省正 打算在國會提出動議修改「不正競爭防止 法」,將一些在部份電器店及互聯網訂購 的「將電視遊戲的防翻版機能除去的機器」 加以管制,照估計這會是主要針對金手指 及改機而提出的,加上這種條例即使通過 亦只會對日本有效,可見翻版問題在日本 其實應該已是一個不少的問題……



史上最強之聲勢! 未出己賣 200 萬的 FF VIII!

上期書才剛剛表示預定數目突破了100萬套的《FF VIII》,想不到短短兩星期便 已經再度刷新記錄,截至2月5日為止,其預定數目已達至前所未有的201萬套!

據估計,能在短短兩星期內上升至這數目的主要原因,是便利店以外的遊戲店 訂單開始相繼落實,因此才會出現這驚人的增長,但無論如何,相比起前作最後153 萬套的預約數字,這的確是一個很理想的增長,再下來便要看實際推出後的反應了。

LUCASARTS 與EAS在日本 攜手合作

一直以來推出了不少以「星球大 戰 | 為題材遊戲的「LUCASARTS」與 「ELECTRONIC ARTS」兩間公司, 最近在2月2日宣布合作,由日本的 EV SQUARE取得「LUCASARTS」電 腦及PS版遊戲在日本的獨家專營權2 年,而合作後EA SQUARE亦馬上宣 布會在99年春推出「StarWars X-Wing Alliance 及「StarWars RogueSquadron」兩個電腦作品。

不過,這份合約的最大意義 其實是即將在今年暑假上映的「星戰 前傳1-The Phantom Menace」,相 信圍繞這作品推出的遊戲,會成為今 年的注目作品吧!

beatmania 推出第2代

推出後大受歡迎的手提 beatmania, 最近有消息得知 將會推出第二代,今次的機體 外觀會有所改變,液晶畫面會 比前作較易看,收錄的則會是 6首取自2nd MIX及3rd MIX的 曲子, 連同版本不同的變化 (像上集那樣),全機共有9首 曲子可玩,此外這次的耳筒會 附設3階段音量調節,至於售 價則同樣是2980日圓。



※各商號保留各優惠券的所有使用權利

Dreamcast 賽車超大作

SEGA RALLY 2

SEGARALLYZ

CHAMPIONSHIP.

SATURN 抵玩好 GAME

PCOM GENERATION第2集/第3集/第4集任擇兩款

L BOUT證預傳說 SPECIAL 大特價 HK\$50 大特價 HK\$50 大特價 HK\$50 大特價 HK\$50 大特價 HK\$50 大特價 HK\$50 大特價 HK\$30 大村 HK\$50 大特價 HK\$30 大村 HK\$50 大村 HK\$50

買DC送大禮 凡購買DC主機+任何一款DC遊戲+VMS配 憶卡/DC手製,即送變壓火牛一隻

◆影印本無效 ◆商號保留本優惠券的所有使 華灣荃豐中心B74

歴期以別 ◆報次期的只可使用便惠券一等 ◆使用排件出示水應惠券・ ◆使用排件出示水應惠券・ 本書券等不可申用支配帳庫券・付使用・赤木 商場が使揮某品 本元素券等不可申用金使用・便惠期至1999年 中門新都商場2模310

新一代遊戲公司



GAME BOY 狂熱!!

明末色 GAME BOY COLOR 機能性 KK5520 使悪機 KB 大砂 使悪機 HK5520 使悪機 HK5499 CKET MONSTER CARD GB 加送 GB 火牛 使悪機 HK5499 使悪機 HK5480 優悪機 HK5220

使用股門
◆有災場相只可使用信息各一要
◆使用用網先出示令集團各
◆產用馬利用資格電易多一般使用、亦不應用於特價資品
◆本便是多不可作與全使用、使馬期至1999年2月26日
◆和便是多不可作與全使用、使馬期至1999年2月26日
◆和丁華與多不可作與全使用、使馬期至1999年2月26日
◆和丁華與多所有使用權利

(藝編) +對打線+火牛

- ◆使用前簿先出示本優惠券 ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用,亦不適用於特價資品 ◆本優惠券不可作現金使用,優惠期至 1999 年 2 月 26 日
- ◆影印本無效 ◆商號保留本優惠券的所有使用權利



KONAMI

■ 套装價 HK\$1100

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26 屯門新都商場2樓310號舖 新星電子公司 荃灣荃豐中心B74



CKPIT BIG SHOCK

寺價 HK\$400

◆使用前請先出示本優惠券 ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用·亦不 商場地庫B26

新一代遊戲公司銅鑼灣特街銅鑼灣中心 屯門新都商場2樓310

2月26日 ◆第印本無效 ◆新遊侯衛本優惠券的所有使用權利 荃灣荃豐中心B74

NEOGEO 新春大特價 NEOGEO CONTROLLOR PRO 特價 HK\$300 NEOGEO 紀憶卡 特價 HK\$320

IG《真侍魂(全新日版)》 NG《拳皇'98 (附預約特典)》

製效 留本優惠券的所有使用權利

旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)





N64 究極之作 NINTENDO ALL STAR 大亂門 特惠價 HK\$460

◆每次獎物只可使用優惠券一張 ◆使用前講先出示本優惠券 ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用,亦不通用 庫B26

◆影印本無效 ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

特惠價 HK\$400

新一代遊戲公司 銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地

◆ 本經典亦中可具有的推薦等一所使用,如而應用 炒種類異品 ◆ 本經典界不可作現金使用,但重期至1999年2月 更新 ● 第一章 子 公司 ● 第四本無效 ● 本經本里中心B74



GAMEBOY 遊戲迷

整態非黃版 POCKET MONSTER 憑券可作 HK\$50 使用 養版 POCKET MONSTER 特惠價 HK\$160 POCKET MONSTER CARD GB 特惠價 HK\$170 DRAGON QUEST MONSTER 特惠價 HK\$240

憑券可作 HK\$50 使用

総計規則 ・報次請物只可使用優惠券一張 ・使用所請先出示本理惠券 ・本優惠券不可與其他應惠券一併使用,亦不適用於特價貿品 ・本優惠券不可作現金使用,便長期至 1999年2月26日

等。 ◆部中無效 ◆節弦保留本優惠券的所有使用權利

旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)



修理現金券 HK\$50

憑券到本店維修遊戲機可作 HK\$50 使用

新一代遊戲公司

PocketStation 優惠你

憑券選購 PocketStation 可作

HK\$100使用(限售10部)

◆影印本無效 ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地 旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)



日版 FINAL FANTASY VIII HK\$630

遊戲附送 POCKET STATION FF8 扣帶一條

推地

旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)



FORMULA ZERO PRO 超特價 HK\$220

九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

特惠價 HK\$190

用前請先出示本優惠券 優惠券不可與其他優惠券一併使用 優惠券不可作現金使用,優惠期至 1999 年 2 月 26 日



Dreamcast 配件超特價

amcast VGA BOX 超特值 HK\$330 amcast S線 amcast 手軽 amcast 手軽 amcast VMS 配值卡 5A RALLY 2 + DC軟盤套裝 超特值 HK\$600

10.WORLD ADVANCED 大戰略作戰權

欠關物只可使用優惠券一張

前請先出示本優惠券 [惠券不可與其他優惠券一併使用,亦不應將於特價質品 [惠券不可作現金使用,優惠期至 1998年 2月 26日 旺 角 奶路

旺角奶路臣街19號B地下

8.大航空時代 96 9.SHINING WISDOM

SATURN \$0 機價

券到本店購買下列 10 款遊戲(合共 HK\$600)

SEGA SATURN 主機一部,限售 50 套,售完即止。

1.FIGHTING VIPERS

2.ROCKMAN X3

3.餓狼傳說3

4.VIRTUA FIGHTER 2

5.VIRTUA FIGHTER KIDS

6. VIRTUAL ON

旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

(旺角中旅社側)

憑券購物 + HK\$10,即可換購 NEOGEO POCKET機套一個

九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



Dreamcast 軟盤

- 九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F-31室



FINAL FANTASY 系列全套

FC (FF1) + FC (FF2) + FC (FF3) + SFC (FF4) + SFC (FF5)

SFC《FF6》+ PS《FF7 INTERNATIONAL (日版)》+ PS《FF8 (日版)

旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)





SEGN/ATURN

NEOGEO POCKET(任何顏色 NGP任何遊戲一款 特惠價HK



SEGA JOYSTICK 大特價

SS-0136 新版 SS 大 JOYSTICK 特價 HK\$60 HSS-0104舊版 SS 大 JOYSTICK 特價 HK\$38

- ◆使用前排光出示本優惠學 ◆使用前排光出示本優惠學 ◆本優惠學不可與其他優惠學一併使用,亦不適用於特價資品 ◆本優惠學不可作項血使用,優惠剛至 1999年 2 月 26 日 ◆製即不無股
- ◆影印本無效 ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

機地

旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)



PlayStation 搶軚之王 NAMCO JOGCON 搶駄手掣 特價 HK\$220

- 用前請先出示本優惠券 ·優惠券不可與其他優惠券一併使用,亦不適用於特價貧品 ·優惠券不可作現金使用,優惠辦至 1999 年 2 月 26 日

訊達電子公司

九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



GAMEBOY 全線大優惠

GAMEBOY COLOR(任何顏色)

GAMEBOY POCKET (任何顏色)

- ◆影印本無效 ◆衛號保留本優惠券的所有使用權利

旺角奶路臣街19號日地下(旺角中旅社側)



PlayStation 套裝 \$40 優惠券

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地

憑券購買 PlayStation 7501 主機+震動手掣+

SCORPION 光線槍 + VCD 卡,可作 HK\$40 使用

- 尼用前導先出示者優惠男 健電男子可與性後惠男-併使用·赤 庫B26 中門別都商場2樓310號舖 機運馬子和中現金使用·優惠問至1999 新星電子公司
- 荃灣荃豐中心B74







yStation PlayStation yStation PlayStation PlayStation PlayStation 不是 PocketStation 行貨幾時有得實?

各位 PlayStation fans:

近來收到不少朋友的電郵,都問我有關PocketStation 的事。所以小弟上週去了東京出差,特別留意PocketStation ,發現在日本貨源嚴重不足,不但供不應求,聽聞少數買到的幸運兒不敢在公共場所拿出來玩,因為怕人搶!香港的fans 請耐心等待一下,不要用炒價買貴價的水貨(日本定價為 3000 日元,約港幣 210 元)。行貨日期定出後,小弟自會第一時間通知各位。









相信2月11日之後,香港市面上又

好多「熊貓」,因為等到頸長的《FFVIII》,終於會於下週四和眾 迷哥迷姐見面了!等候多時的你,不眠不睡煲機(為了聽王菲隻 歌?)之餘,如果你有預訂的話,記得問鋪頭(PlayStation Pro

Shop 、E2 、The Game Shop)拿一張跟預定送的《FFVIII》的 Square 原裝海報,完全免費的!

「晤玩反蛋」口號示範表演

我已收到幾個電郵,創作反翻版的口號,果然好多都又抵死 又有意義,先登幾封出位之作給大家欣賞一下:

Bonson Au 先生:

Andrew 先生 玩反蛋,是笨蛋

買正版,無撞板

玩反蛋 買正版 打手板

齊齊玩

THE ST. L. T.

個個玩反蛋

正版無人玩

正版要完蛋

齊齊無機玩

Jacky Yeung 先生:

「沖涼唔好玩番梘,打機唔好玩翻版!※(注:楊生是否看了 我上次登出的那則笑話」唔好買番梘!而有感而發的呢?!)

這幾位正版英雄,請e-mail 比我你哋的地址,以方便我寄禮品比你哋!而獎品則會在收集齊作品,經評審委員會評審後,再頒比你哋。

| 各位想取得 R-4 Trading Card 的話,可以將以下表格 | 填妥寄來:香港灣仔駱克道33號中央廣場福利大廈7樓 | Game Players 收,請註明索取 R4的 Trading Card 一 | 套,裏面有八張 R4的精美咭片!(裏面有有永瀨麗子, | 就要看你的運氣了!因為我都唔知!) 這是小弟上週去 | 東京出差時,在秋葉原的 Game 舖買比你哋的手信。

卅夕。

在敞.

th the

聯级電話

身份証號碼:

初次相逢永瀬麗子

Akio 先生,

你好!___直以來,我都只打算默默做貴專欄的忠實讀者,但自從那件事發生後,我就有衝動想寫信給閣下。

那件事發生在去年12月3日,我如常和友人逛商場,突然我看見了一位貌似廣未涼子的女子望著我,於是我立即駐足觀看。細看之下,才知道原來這是Namco 大作R4的Opening。我一邊看一邊驚訝Namco 的CG技術。如是者,我站在那裡看了三次。由那女子起床聽音樂,行隧道到成功上車一幕幕景像,至今仍留在我的腦海裏。直至朋友多次催促,我才依依不捨地離開店鋪。但至今我仍未買它,因為

1.本人是支持正版的人,所以沒有去實翻版。而且我覺得連這麼出色的 Game 也買翻版,實在對不起貴公司,對不起Namco ,對不起家中的 PlayStation ,更對不起貌似廣未涼子的女子(她知道了一定會很傷心) 2.今個聖誕節太多好Game ,花多眼亂,不知買那隻好(因本人零用錢不多)。 除此之外,我也問題想問閱下

1. 可否給我那位女子的資料,如姓名、年齡、出生日期、興趣等 2. 據知聖誕行貨的特別版有工恤送,印有什麼圖案及size 之分呢?

3.不知貴公司有否打算售賣遊戲的 sound track ?

最後,我有一個小小要求,希望閣下送一張R4的海報我,這是我今年最好的一份聖誕禮物!

一位喜歡廣未的青年

廣末fans:

對不起,這麼晚才回覆你的來信,因近來太多信未覆。 好多謝你一直默默支持小弟的專欄!所以我要先登出你的信

其實不止是你,很多朋友都很迷這位賽車美女。 1.我只知她叫永瀬麗子,其它資料請參觀 R4 的 Game 資料吧!

- 2.聖誕行貨特別版的T恤,圖案都是遊戲主角或遊戲LOGO,R4的是後者。只有一個 SIZE。
- 3.現階段本公司尚未有計劃售賣遊戲的 sound track

你的小小要求,當然會被滿足啦! 我會寄一套R4的明信片(有永瀨麗子 個觀樣)比你。

尖沙咀郵政信箱91582 號 Akio (SCEH)

寄E-mail 比Akio 4

你現在可以隨時和SCEH的Akio 聯系,他會直接回覆你的郵

akio@sceh.sony.com.hk

PlayStation Pla

HYPER NEOGEO WORLD '99

位 SNK 忠賈鏞賈

話咁快就農曆新年了,我YURI在這裏向各位FANS拜個早年先,祝大家「新年快樂」、「挑機必勝」、「出招順利」! 首先同大家報告一下上個月22日所舉行的《餓狼傳説Wild Ambition》Private Show的情況。當日你有冇來試玩呢?如果唔得閒,就真 係非常大損失了。由於當日會場雲集了全港高手,將《餓狼傳説Wild Ambition》的人物發揮得出神入化,淋漓盡致,每次使出超必殺技都 令人嘆為觀止,就連我都睇到目定口呆,另外,有關此GAME,仲有個小小秘密話俾大家知(其實這個小小小秘密已有很多人知),就 係在以前的《餓狼》系列中的大佬榮斯,現已成為其中一名隱藏人物,如果他成日將你打敗的話,現在他便可由你自由操控,成為你 的傀儡,被你為所欲為,發洩發洩!有關桀斯的超入技表,我就先要請敎我的前輩,了解後下期才可公布,請大家忍耐忍耐!

"真"拳皇Final大賽將會於1999 年3月隆重舉行,為配合此比賽,我 們特別舉辦了「誰是"真"拳皇 | 有獎競猜 遊戲,參加辦法非常簡單,只要你剪下參 加及回答以下問題,加上你心目中認為是 拳皇的人選及個人資料,寄「九龍尖沙咀廣 東道25號港威大慶第一期807室 SNK宣傳 部收」及請註明是「誰是"真"拳皇」競猜遊 戲,每月均會有一次抽獎,抽出一名幸 運兒,獲得Neo Geo Pocket一部,所 以請大家踴躍參加。 詳情如下:

第一期抽獎:

截止日期——經已截止

第二期抽獎:

截止日期 —— 28/2/99

第三期抽獎:

截止日期 15/4/99

假如該區《拳皇》比賽未 舉行,你可只需填上以下問 卷,但如填上參賽者姓名或 舉辦單位名字,就可參加 FINAL大抽獎,猜中者就有機 會獲得本公司的神秘新產 品大獎一份。中獎者將會 獲個別通知。

「誰是"真"拳皇|有獎競猜遊戲

參加表格		
姓名:	年齡:	
性別:口男 口女	身份證號碼:	(
地址:		
聯絡電話:		
我認為今屆的真"拳皇"是		
問題:		
1.請寫出那一種主機的顏色是你最喜歡的?		

- a. 銀色 b.銀藍色 c.迷彩啡 d.黑炭色 e.迷彩藍 f.透明
- 2.以下哪一點會是你購買NeoGeo Pocket Color的原因?
- a.主機便宜 b. 軟件便宜 c.有你想要的軟件 d.充足軟件 e.高性能 f.其他:
- 3. 如推出主機限定版的話,你認為以下哪一款贈品最有魅力?
- a.體驗版軟件 b.手袋 c.畫面保護膠紙 d.Hand Snap e.Neck Snap f.電話店 g.閃店
- h.手辦人形 i.T-shirt j.手錶 k.襟章 I.海報 m.Cash Back n.布袋 o.其他:
- 4.請寫出你最喜歡的卡通人物。
- a. Hello Kitty b. Melody c. Sesame Street d. Others
- 5. 你希望哪一類型遊戲會在Neo Geo Pocket上製作?
- a.格鬥 b.動作 c.射擊 d.RPG e.賽車 f.其他:
- 6.請寫出你最希望移植到NeoGeo Pocket上的所有街機或家庭機的軟件(除了SNK製以外):

7.請寫上你希望在NeoGeo Pocket上推出的附屬硬件:

一"真"業皇比賽名買

1.拳皇大會開幕戰代表: 多源月焦生

2 上海城第二四戰代前

葉彥誠先生

3.中文大學代表:

4 九龍城Game Show代表:

5. Virtual Zone代表1:

6 Venu Zereft 62

毛威龍先生 何偉文先生

李僑榕先生

柱鳴生先生

7.Virtual Zone代表3:

羅樂恆先生

8. Virtual Zone代表4:

林樂賢先生

9.澳門歡樂天地1: 劉寶麟先生

10.演門歌樂天地上 康宇光先生

SNK 快訊

◆各位期待已久的SNK網頁現正在籌備 中,相信可在農曆新年時開始運作,大家

THE STREET STREET

http://www.neogeo.com.hk

◆「誰是"真"拳皇」有獎競猜遊戲-

月份得獎幸運兒公布!

曾博浩



◆由於有很多讀者要求有多些KOF比賽舉行,現 詢眾要求,別舉行以下比賽:

1.KOF R-2大賽(16歲以下組別)

A WORLD OF THE LIBERTY OF THE STREET

I ME HAVE THIS IN THE 411

3.条件的对比上比例有价值。(X.B.E.下层)(约点达)

會介紹比賽詳請。

TEXT: 天草四郎 時貞



© 1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

在一九九五年·KONAMI推出 於PlayStation的RPG《幻想水滸 傳》,當時的確能令到很多玩家的注 意,遊戲中主要賣點,可算是遊戲 內的108位同伴了;雖然在這108位 同伴中並不是位位突出,不過由於 要集齊108星亦並不是一件容易的 事,再加上玩家對遊戲的「完全破關 執念」,所以相信每一位玩家都會在



遊戲中小心奕奕地搜刮同伴,希望可以得到完美ENDING;其中 一段古利美奧復活的劇情,更是正式集齊108星的主要關鍵,所 以《幻水》的成功,是無可致異的事。

《幻想水滸傳II》

到了一九九八年尾,續篇《幻想水滸傳川》終於推 出,對我這一個《幻水》迷來説的確是一個天大的喜 訊,因為推出前公開的資料當中,所有新的變更點都 極為吸引我;果然,在遊戲推出後,並沒有半點兒令 我失望。

首先要講出第一個吸引我的地方,就是今集的魔法的確是嘆 為觀止,尤其是在一開始使用火之紋章LV 1——火炎之矢時,第一 眼看過後,心想:「轉變得十分大!」,因為今集的魔法的確擁有着 上集所缺乏的一份「壯觀」感覺,而且這可以令我感覺到一種認真的 感覺。但是這還有一點美中不足的感覺,因為遊戲中有許多華麗的 魔法,由於明顯地將使出時所花的時間縮短,所以可能會給玩者-種「趕散場」的感覺,不過對我而言這已是十分足夠了。

第二個吸引我的地方,就是遊戲中的MINI GAME大量增加

了,因為在上集之中,可以玩的MINI GAME不多,嚴格來説就只有賭錢的一環;不過今集 就不同了,除了玩賭骰子之外,還有釣魚、攀山遊戲、打田鼠及料理比賽等等的新MINI GAME,玩家除了可以集齊108星為目標之外,更可以玩一下這些MINI GAME,奪取較高的 分數來取得一些神秘道具。當然,儲音SET、視窗SET、新浴室及雕像的設計圖亦是一種極 大的樂趣啦!不過要集齊的話,的確比起齊齊108星更難呢.....

第三個吸引我的地方,就是遊戲增加了一定量的自由度了,其中一個好例子,就是當 去到多蘭共和國的時候,可以在巴利妮亞及香澄當中作二選一的同伴,不過在我而言,無論 我選了那一位,都好像是欠了一位同伴似的,尤其是可以使用競爭攻擊之餘又不可以使用 真·美女攻擊,不過這也算是一個新的嘗試啊!不可不提的,就是在結局時的ENDING了, 因為大家可以自由地於統治者及好朋友中取決,雖然相信大家都會選擇完美的ENDING,不 過無疑對玩家來說,都是一個十分不錯的自由選擇。

至於第四個,就是協力攻擊及可以戰鬥的角色增多了,這除了令戰鬥上更有樂趣之外,自行發掘新的協力攻擊亦是遊戲中的另一個吸引之處。 還有一點,就是有一些角色可以裝備一個以上的封印球,就算使用組合魔法亦十分方便。

最後一個極為吸引我的地方,就是遊戲中除108星之外,其實還有五名不屬於108星的同伴——《幻水I》主角、瑪古瑪古、美古美古、米古米古及 摩古摩古了。雖然這五位非108星的同伴取得方法十分苛刻,不是要求極為嚴格的SAVE,就是怨念地碰運氣,幸好我一直都有好好地保留SAVE的習 惯,不過那四隻飛鼠就花了我一整天的時間......,難怪今集108星如此容易齊齊啦......;不過這一個新加的要素的確令我十分受落,可能是我覺得這打 破了《幻水》系列只得108位同伴的框框吧!?





今作的故事雖然不俗,不過我就不是太過喜歡了。在遊戲初段的時 候故事的確不錯,不過在中段就開始有一點點兒不大喜歡了,因為主角的 好朋友祖兒受到怒加所持有的「力量」所迷惑,令他失去了方向;筆者不是 對劇情有所不滿,不過我想:「是不是有另一個方法,可以令劇情更加感 人呢?」。但總括來說,故事性絕對是合格水準,沒有令玩者失望!







ファイナルファンタジーVI

宿命的序幕

在一間傭兵養成學校中,展開了一場激烈的攻防戰,Squall和Seifer以自主練習的方式來進行一場戰鬥,這場戰鬥彷彿是由二人的因緣而形式,他們利用真正的GUN BLADE互相對峙,這麼激烈的攻防戰,無人能介入;無人能阻止,就在Seifer不慎出現少許漏洞時,Squall立即乘勝追擊,Seifer便向他使出禁用的魔法,從而令Squall倒地,Seifer乘這個時機向準他的額頭揮動GUN BLADE,這激發起Squall的鬥志,並向準Seifer的額頭攻擊,從此互相刻下無法消失的傷痕及宿命……









選考SeeD的實地考試

剛甦醒過來的Squall發 覺身在保健室,相信是在與 Seifer的自主練習時失去意 識,醫生向Squall問過傷勢 後便説出其擔任教官會前來 接他,Squall在床上回想與 Seifer的戰鬥,不久擔任教 官Quistis前來與他一同返 回課室,在到課室的途 中,Quistis詢問他有甚麼



煩惱,可是Squall卻以冷言冷語回答。

回到課室後Quistis便將選考SeeD的實地考試一事説出,並在這時吩咐Seifer不要在練習時作私鬥,Seifer當然很不滿意,課題完後Quistis吩咐Squall到教師枱旁,在這之前玩者可在Squall的枱上取得兩隻召喚獸(G.F.),以及查詢有關校園的各種資料,之後Squall到教師枱旁從Quistis得知今次的考試場地是學校東面的炎之洞穴,亦由於她會同行,所以便會在學校的正門等待,Squall便離開課室為考試準備一切。











考試前夕

Squall便離開課室在走廊上撞倒一位女學生,Squall並沒有説出任何説話(選:2),原來她是今天才轉校來這兒,而且在第一天上學

便遲到·····不過由於這兒太大,所以希望Squall帶她四周參觀,可是Squall並沒有這樣的閒情(選:2),就這樣那女生便離開這兒,來到升降機前的走廊,與那兒的人說話可取得卡片,之後可利用口掣與這兒的學生玩CARD GAME。

當Squall來到學生食堂時,看見Seifer和其跟班風神、雷神正在這兒,Zell為了買取麵包突然從後方跑上來,可惜他卻來遲一步,失望的他慢慢離去,Seifer見他跑來食堂的速度過快,違反學校規則,於是便決定去逮捕他。Squall 準備好一切後便到學校正門與Quistis會合。





炎之洞穴的考驗

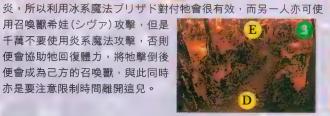


來到正門與Quistis 會合後向東行不久便會 到達炎之洞穴,幫二人 都裝上召喚獸後便向洞前 的老師選擇這次考試之限 制時間,選擇好後便開始 計時,在洞穴內並沒有特 別強勁的敵人,而且地形 並不複雜,唯一最重要的

就是必須在ブエル身上 抽取足夠冰系魔法ブリ ザド,到達最深處時, Quistis再次詢問Squall有 沒有心理的準備,他當然 沒有半點害怕,擁有炎之 屬性的伊弗列特從熔岩中 出來,戰鬥亦立即展開。

由於伊弗列特本身層

用召喚獸希娃(シヴァ)攻擊,但是 千萬不要使用炎系魔法攻擊,否則 便會協助牠回復體力,將牠擊倒後 便會成為己方的召喚獸,與此同時 亦是要注意限制時間離開這兒。

















BOSS DATA

名稱:伊弗列特 (イフリート)



考試資格

離開炎之洞穴反返回學校, Quistis吩咐他回宿舍換取制服,然 後到1F的大堂集合, Squall便依照 她的説話到宿舍更換制服(選:

2), 並到1F的大堂集合,成功取 得考試資格的Squall,今次需要與另外二人組隊,進行SeeD的最後 考試,而這二人就是班長Seifer和Zell,Zell剩Seifer不在時卻不滿和 這次隊伍的編排,因為他感到Seifer對Squall存有惡意,就像上次的 練習般。

不久Seifer來到這兒集合,Quistis和學園長Cid向他們作出鼓勵

後便開始出發, 他們在乘車到西方 的Balamb村(バラム街),準備執 行今次的任務,在車內Zell欲借出 Squall的GUN BLADE觀賞,可是 Squall並沒有理會他,很快便來到 Balamb村,登陸艇已在港口等待 多時,他們立即上登陸艇向目的地 進發。







市街地的交戰



登陸艇很快便會到達Dollet公國,在艇內教官柊(シュウ)前來解説 今次的任務,Dollet公國在72小時前受到軍事國家Galbadia的攻擊,現 時的任務是支援Dollet公國將Galbadia軍排除,但是一定要絕對服從撤 退的命令,之後Squall一句說話都不説的座在椅上(選:4),差不多是上 陸的時候Seifer吩咐Squall到艇外查看,為了服從班長的命令便到艇外觀 察(選:1)。



手 Se Se So iii

登陸艇到達Dollet公國的市街地後,由Seifer帶領向中央廣場進發,在去市街地的途中,不時會受到敵人的襲擊,但全不是Seifer等人的對

手,很快三人便來到中央廣場,根據Seifer的指示在這兒找尋敵人的 踪影,將埋伏在右邊通道的敵人打倒後便向Seifer報告,過了一會, Seifer已等到很不耐煩,就在此時看見一群敵人前往山頂上的電波 塔,Seifer決定到山頂上的電波塔調查,雖然這是違反命令,但是 Squall為了遵守考試的規則便一同前行,Zell只好跟着前看。

當三人來到山路時看見一位Dollet公國的士兵被怪物襲擊,欲上 前救他時へッジヴァイパー立即出現,由於Seifer稱要由自己收拾

此最後一擊便交給他便可,接着來到電波塔前,Seifer見敵人離開便打算獨自一人進入塔內,就在此時由

A班來的Selphie找Seifer傳達命令,可是他卻進入電波塔裏去,三人只好一同進入電波塔。



也,因

撤退命令



Squall等人跟着Seifer上塔頂,這時比古斯少尉(ビッグス)正修理塔內的通訊系統,Squall 到達時通訊系統已回復正常,比古斯欲離開電波塔,但被Seifer阻止,戰鬥亦立即開始,當他受到某個程度的傷害時,其部下維滋(ウエッジ)前來支援,幸好二人沒有特別可怕之處,很容易便可解決他們,突然從天空降下的一頭怪物,將比古斯及維滋捲去,取而代之的就是這頭怪物,並

進入戰鬥狀態,由於牠的HP比較高,所以最好以召喚喚來招呼牠,但要小心其龍捲攻擊,因為是攻擊全隊,順帶一提,若成功抽取牠的セイレーン,便可在戰鬥後取得新召喚戰。

戰後Selphie便將撤退命令傳給Seifer,他們必須在 30分鐘之內返回登陸艇內,於是四人便立即起程,在途

中比古斯按下控制器,令Galbadia軍的武器X-ATM092追擊Squall等人,他們會分別在電波塔門前、山路及渡橋的地方強制遇上它,對付它的最快方法就是不斷以雷系魔法攻擊,在它被傷害至一定程度便會停止行動,乘這個時機逃走便可,面對着X-ATM092的Squall等人終於逃離它的制抓,安全返回登陸艇。



DATA

名稱:比古斯少尉

抽取:ファイア/ サンダー/



名稱:エルヴィオレ

特性:飛行怪物/毒無效

抽取:サンダー(サンダラ)/ケアル (ケアルラ)/ダブル/セイレーン



題外話——與丁是敵人?!

在筆者使用召喚獸時,發覺 必定會有一位角色的ATB是滿 的,不過這並不是奇怪的事,可 是當筆者看到日本書的G.F.奧丁 出現的圖片時,卻發現圖上的沒 有一位角色之ATB是滿,以筆者 的推測,相信奧丁會是敵方所用 的G.F.,或是某個隱藏道具(迷 宮)的BOSS,假若這是真的話, 真的實在……



◆在奧丁出現的圖上,角色的ATB並沒有滿



◆但是在其他G.F.出現的圖上,必定會不一位角色的ATB是滿的

名稱: X-ATM092

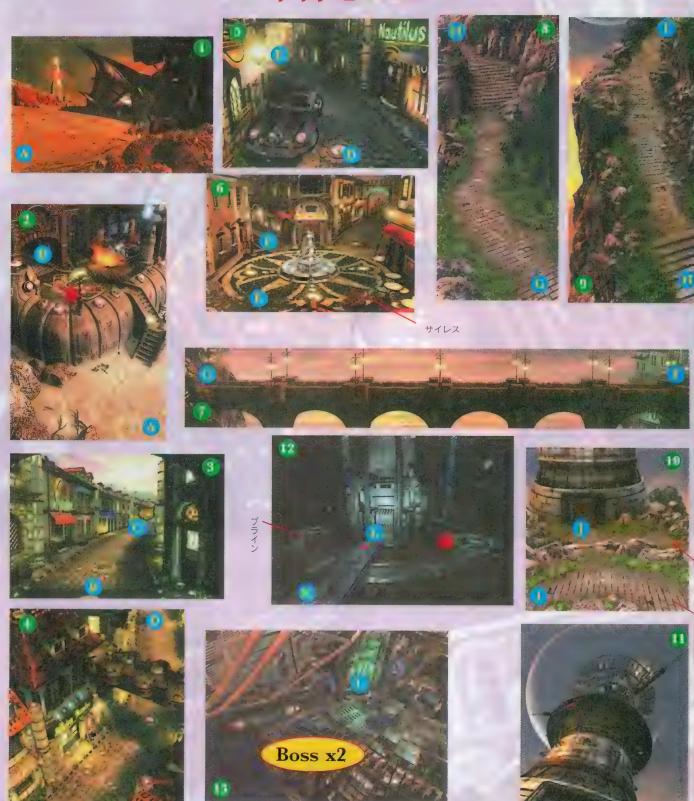
特性:毒無效弱點:雷

抽取:ファイア(ファイラ)/ ブリザド(ブリ

ザラ) / ケアル(ケアルラ) / プロテス



市街地 MAP



TO BE CONTINUED.

GPM-17

BY:新手•非洲



會開始攻略,遊戲已經出了,在這裏為大家深入介紹遊戲的系統及其他事項吧! 今期仍然是介紹·在下一期便曾



GAME MODE

SENARIO MODE

在完成了任務之後,玩者可以利用得到的報 酬來強化自己的機體。一共有20版,最少要完成 其中12個任務才會出現ENDING。不過有時是沒 有任務讓玩者去執行的,這時候玩者便可以到 ARENA參加比賽。

VS MODE

利用分割畫面跟其他人進行對戰,在對戰之 前玩者可以改裝機體的裝備,也可以選擇戰鬥的 場地。如果玩者有對戰CABLE的話,便可以利用 DISC 2來連線對戰了。

CONTROL

方向掣

	右手武器攻擊
0	左手武器攻擊/動作指令
\triangle	武器切換
×	前衝/跳
L1/R1	左右水平移動
L2/R2	向上瞄/向下瞄
SELECT	暫停遊戲
START	地圖

MAIN MENU

GARAGE 玩者可以改裝自己機體的裝備, 也可以在這 進行AC TEST。

執行遊戲中出現的各種任務,玩 MISSION 者可以在完成任務後得到報酬。

SHOP 這遊戲的商店真的十分特別,**因** 為玩者在買到武器,在用過了發覺不合用的話, 玩者是可以賣出,而且商店是會以原價購回的, 真的十分超值,如果玩者有了一定的資金的話, 便可以因應不同的任務而購買到最合適的裝備,

在任務完了之後便可以將裝備售出,這樣便可以不用錢而使用到強勁的裝備了。

遊戲進度的存取,而DOWNLOAD遊戲到PocketStation也是在這一進行。



MAIL 接收新的電子郵件,也要在這 接受新的委託。

契約しますか ?

兵器要选工場 蔵養力 : 小型養闘メカ (最級不明) 成功条件: 全義闘メカの排除

作發領域:

RANKER MK 玩者可以在這一項中 設定一個屬於自己的ARENA。玩者可以 登錄自己或其他玩者的AC在達一個模式 中,然後進行對戰,玩者也可以設定機體 的戰鬥風格的。

© 1997~1999 FROM SOFTWARE INC

ARENA MODE&EX ARENA



新的ARENA MODE加插了新的比賽場 地,而參加的角色最多為30個。在DISC 2中 的便是對戰模式。當玩者在DISC 1見到EX ARENA的時候,玩者只要放進DISC 2便可以 進入這一個模式了,玩者也可以在DISC 2中 跟其他的玩者進行對戰,利用自機裝嵌的機體 來一較高下。

在EX ARENA中是為二足、四足、逆關節和坦 克ARENA這4個組別,而每組可以有10個角色參 與。如果玩者完成了ARENA MODE所有比賽或完 成了遊戲,便會出現FREE SELECT MODE,這樣 玩者便可以自由地選擇任務了。

■遊戲中有其他雜誌的代表機

WEAPON ABILITY



當彈系 機關槍和導彈都是屬於這一類的 武器,而每一發的子彈都是計錢的,實彈系的武 器種類主要分為手槍及來福槍這兩種。

能量系 LASER及粒子光束型的武器便 屬於這一類,武器的特徵便是在任務完結時不會 扣除彈藥費用,但是在使用時是會消耗機體的能 量的,如果要裝備這一類武器的話,有一個馬力 較高的發電機會比較安全。

LASER BLADE 只可以裝備在左手的武 器,由發電機提供能量,在近身戰時可以給敵人 造成極在的傷害

CANNON(爆彈) 攻擊節圍大是 它最大的優點,而且攻擊力高,不過武器的彈數 多數都是比較少。

FOCUS SYSTEM&RANGE 是攻擊 時最重要的部份,因為玩者要鎖定了對手後攻擊 便會更加準確,特別是使用導彈武器便更加重要 了,而不同的武器的攻擊距離都有所分別,再者 每種武器LOCK ON的形式亦不同, 所以在出戰 前一定了小心選擇。

EXARENA KANK PILOT CHALLENGE ファミ道ジロー CLG ファミ道サブロー CLG ファミ플シロー CLG ファミニゴロー CLG CLG P Smag 職隻王

PARTS GUIDE

HEAD 最好選擇一些在地圖及雷達功能的頭部,在一 開始時一定要購買有AUTO MAP功能的頭部,這樣便 可以知道該版的地圖了。

CORE 主要分為電子防禦及窗彈防禦狺兩種,對機體 的耐久力影響最大,而在身體內會有其他的裝備。

ARM 要裝備到較重的背部,腕部便要一定的承托 力,所以WP便要高,而腕部的AP高的話便可以增加 整體的耐久力。



LEG PARTS FEATURE

動,而可以做的動作也比較多,最主要的便是有了

回旋性都比較高,但乘載力便要低了,所以上身不

力都比較優越,不過便會消耗大量的能量,所以最

SHOP

CREDITY SECTION

跳躍的功能,基本的能力是最平均的。

好只是用來作短距離的前衝。

防禦

可以太重。

裝甲車型

最差的。

力及耐久力都是最

高,其安定性可以令

機身在受到攻擊時仍

可保持平衡,然而它

的回旋性及速度便是

四腳型

這一類的腳跟人類一樣使用二足移

跟二腳型十分相似,不過安定性及

利動力極高,不論是乘載力及耐久

LN-502

LN-2KZ-SP

LEGS 腳部是機身的支撐,承托着上身的重量,所以WP越高便越好,因為這樣上身便可以安裝 到更重的裝備。

FCS 要準確攻擊到敵人的話,機體的瞄準機能要有一定水準,這個部份對導彈的影響最深,不 過如果是強化人的話,這一個部份的作用不太。

BOOSTER 推進器,可以令機體有前衝及飛行的能力,這裝備在危難時便能發揮它的能力。 GENERATOR 機體的動力所在,能量系武器及推進器都要由GENERATOR支援。

OPTION PARTS 可以提高機體性能的廉價部件,它們可以增加機體的特殊能力,主要都 是一些輔助道具。

ARM WEAPON 分為左右手兩種武器,左手的便是雷射劍,而在右手的便是各式各樣的槍。 BACK WEAPON 以導彈系的武器為主,威力大。而有一些大型的武器是要固定位置後才 可以攻擊的,雷達也是背部武器之一。

DATA SUCCESSION

如果有玩過《ARMORED CORE》及《AC PROJECT PHANTASMA》的玩者,而又有保存到遊戲的記錄的話,恭喜 你們。因為這遊戲是可以繼承以往的記錄,這樣上一集留下來 的武器及資金都可以保留到。就如只有第一集才有的強化人、 最強之劍—MOONLIGHT,如果想得到這一些武器便要玩回第 一集了。「強化人間」是可以在移動使用重型的BACK WEAPON,可以利用雷射劍使出光波,而能量計也是雙倍的。

RANKER MK

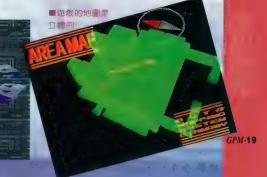
這一些也只是強化人才有的技能。玩者首先在第一集時,連續6次令資金-50000(即是GAME OVER) 或以上便可以的了,不過強化人是不可以使用到雷達的,所以會十分麻煩的啊!自己衡量吧。

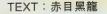


AC IN PocketStation

遊戲是可以對應PocketStation的,而且還可以跟多名 玩者同時對戰,DOWNLOAD這遊戲是須要3個BLOCK的, 而在PocketStation內也要有一個遊戲記錄才可以進行遊 戲,在畫面上顯示出的AC是會因玩者的裝備而在外型上有所 不同。於右下角的數值便是機體的耐久值,當數值為0的時候 便會輸掉。

學 ■要遊 AEX ARENA







POCKET MUL

完全不同玩法的MUU MUU

真了得!今回真是大出鋒頭了,之前在動作遊戲之中帶出熱 潮來的遊戲《JUMPING FLASH》內的「閑角」——MUU MUU,今 次正式的樂登主角,之不過,今次大家不是用他來遊玩,只是在遊 戲之中他的出場更加「大陣仗」而已。

在《POCKET MUU MUU》之中,玩者會見到3個同的浮島 這些便是遊戲的場地,當中包括「MUU MUU市場」、「MUU MUU 公園 |和「居酒屋オアフ島」。「MUU MUU市場」 便是遊戲最重要的 地方,因為玩者在這裏可以購入遊戲之中的所有MINI GAMES, 而且,這裏亦是玩者升級的地方,只要在MINI GAMES之中得到





一定的成績,玩者便可以得到「星星」,收集一定數量的星星便可以 到[アロハ博士]那裏,讓他為玩者升級,在升級之後,玩者又可以 再購入多一些的MINI GAMES,如此類推……而「MUU MUU公 園 | 便是一個現在仍是沒有玩意的地方。玩者要利用在MINI GAMES之中得到的金錢來重建,然而,要建設這公園所花的金錢 是非常多的;最後便是「居酒屋オプフ島」了,在這個浮島之上,玩 者可以進行最例行的工作——SAVE,而且,這裏亦是將MINI GAMES下載到POCKET STATION之中的場所,而且,玩者亦可 以在這裏玩MINI GAMES呢!





名有特色的MINI GAME

到達了居酒屋之後,玩者便可以利用自己手上的「POCKET手帳」玩已經購入了的MINI GAMES了,這些MINI GAMES真是有易有難, 大家又購得多少呢?以下便是其中一些MINI GAMES的介紹。

はめ込みブロック

這是一個拼圖遊戲,玩者要在限時之內將右方的的圖案拼 入左方的圖形之中──為左右轉動・↑↓為上下轉動・○ 型為決定

DROP ZONE

這是一個「下降」遊戲,玩者要利用→一來控制人的降下方 向,當然不可和左右的牆壁碰撞,在逃中更可得 BONUS .

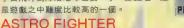
這是一個「拆樓」遊戲,不過,玩者要留心在右邊的力量計 右方的指示,如果超出指示便算失敗。

アポロチック

這是一個分為3部份的遊戲,玩者由升空, 宇宙飛行到降落地球也要一手一腳處理,這 是遊戲之中難度比較高的一個。







這是一個比較正統的射擊遊戲,玩者要阻止敵人進攻,所 以要在敵方未到達之前將他們擊落。

















どすこい MUU MUU

這是一個相撲遊戲,玩法非常簡單,玩者只要連按決定便

這是一個可以説是最原始的賽車遊戲,玩者只要控制車的 左右便可以了,而決定掣便是油門,放開便是減<mark>速,不</mark>過 要小心其他的車和地上的油污。

しんがり三等兵

這是一個比較特別的射擊遊戲,玩者同樣是要阻止敵人入 侵,不過,這次玩者用的砲是可以以着掣來決定飛行的距 離,而且可以利用爆花來將敵人消滅。













在《POCKET MUU MUU》之中。玩者除了可以玩到一些非常「懷 舊 I 的 MINI GAMES 之外,亦可以為自己建造一個遊戲場,這便是遊 戲之中另一個遊戲模式「MUU MUU公園」了。

在遊戲剛開始之時,公園之中基本上是空每一物的,而在這公 園之的所有東西也是要靠玩者在MINI GAMES之中所賺取到的金錢來 建造的,所以,分數(金錢)越多,可以建築的地方便越多,然而,由 於玩者又要月錢來購更多更新的遊戲來賺錢,看來,要建築一個有規 模的公園真不是一件易事呢!







■大家可以在這裏開始建設I程

(以下為開發中畫面) TEXT BY: 小健健



RACING LAGOON

High Speed Driving RPG



初初看見 這遊戲的圖片, 還以為這是一隻 賽車遊戲,於是 SQUARE繼 《跑跑陸行鳥》之

後,又開發賽車遊戲了哩。」誰不 知看着看着,才知道這可不是一隻 賽車遊戲,而是一隻以公路賽車為 背景的RPG!!以賽車為RPG的 主題可説是新嘗試。那麼我們看看 這作品能否將RPG遊戲帶來新的沖 整吧。

追求極速的男人之熱血故

班喜歡公路賽車的人,都會聚集於橫濱這個地方內,一邊磨 練自己的駕駛技術、另一方面亦在追求速度的極限。而這遊戲的主角 -赤崎翔是一名熱愛賽車的青年,而且他更是車隊BAY LAGOON RACING的其中一員。而他更在一場又一場的比賽中成長起來。看 來,這個橫濱最速傳說,即將開始。

舞台是橫濱的「BAY AREA」!

SQUARE在PlayStation上推出的RPG都有一個特點,就是都有 華麗的CG背景作襯托。當然這隻《RACING LAGOON》也不例外。 而且這遊戲的世界觀可有點特別,因為故事的舞台是於一個架空世界 中,一個名為「橫濱」的地方上。然而,這個架空世界的「橫濱」可帶給 你點點現實「橫濱」的影子,(如中華街、美麗的海濱景色等等)再加些 FANTASY的味道。這可也説是這遊戲的特色之一。









駕駛麥車在橫濱市中穿梭吧!

在這遊戲內,主角跟他的愛車可説是不可分割的。所以就算是如 簡單的在大地圖移動都好,主角都是要駕着他那架心愛跑車。然而在大 移動時,畫面更會顯示玩者現在的車速及所在的街道名稱哩





RPG 的则備要素

在一隻RPG中,「戰鬥」這個遊戲元素 可擔當一個十分重要的角色。當然,在 《RACING LAGOON》中也是有戰鬥的。不 過由於 這是以賽車為主題,所以戰鬥當然 是跟敵人用賽車來一決勝負吧。而且戰鬥 的時候,遊戲是會轉變成「賽車GAME」, 玩者就真是要利用自己的駕車技術來跟敵 人拼過啊。可不是像其他RPG般輸入指令 就可以哩。

除此之外,在遊戲中當然是會遇上不 同類型的角色。當跟他們談話的時候,畫 面就會以上下的形式分割。而兩者的表情 更能同時顯現出來。











在一般的RPG中,玩者可以透過武器及防具這些裝備來提高角 色的能力。然而在《RACING LAGOON》中,玩者就可替自己那架愛 車進行改裝及調校,令它跑得更快更順暢。唔,其實除了內部零件









© 1999 SQUARE

TEXT: 怪傑



人,而且還要由開墾荒地開始。在這遊戲中的 日子只是每年四個月,分別是春之月、夏之 月、秋之月和冬之月。玩者除了經營牧場外, 亦需要在經營牧場的空閒時間,四處收集情 報,或是四處認識心儀的少女。

在這遊戲裏,玩者將會扮演一個牧場主



在遊戲開始的時候,四處 都是滿佈雜草、石頭的荒地。 這麼就要開始開墾荒荒地的工 作了。在最初時,由於資金只



有很少,所以只可以買少量農作物的種子。在空間的時候,玩 者可以用鐵鎚將石頭弄碎、拔掉雜草、用斧頭砍斷樹根,令這 片荒地有一些地方可以用來耕種之用。最初ITEM的LEVEL只 是第一階段,如果想弄好田園真是不得了。

在耕種的時候,當然要到城鎮中的店舗 (FLOWER SHOP)購買想種植的農作物種子 啦。不過最初時玩者手上只有300G,而種子又 不可以一粒一粒的購買,所以玩者要小心選擇 了。在種植當然不可以忘記每天都需要灌溉, 因為成長得越快,就可以越早收回資金。將農 作物售賣後,玩者必須儲存部份資金用來購買 種子,因為玩者將會不斷地重複以上的工作。





飼養

在一年裏,春天和夏天都是個比較順利地種植 農作物而換到資金的季節。如果玩者的資金儲存到 某個程度的時候,就可以購買動物來飼養。最初價 值最便宜的動物就是雞(1500G)。每一天牠都會為 玩者生出雞蛋,而雞蛋再過三天後就會孵出雞仔。



LEVEL UP

在今集的《牧場物語》裏,斧頭和鐵鎚等ITEM,都可 以從使用中提升它們的LEVEL,而LEVEL共分三個階 段。每當LEVEL UP時,體力的消耗都會減少,這麼便利 當然要快點令它們LEVEL UP啦!

四個月的 EVENT

1日─新年祭/8日─種植祭/17日草競馬/ 19~22日—選舉女神的投票/23日—花祭

夏之月

1日--煙花大會/9日--作物祭/17日--螢祭/24日--海祭

秋之月

4日—牛祭/12日—收獲祭/20日—卵祭/28日—草競馬

8~30日—礦山開放/10日—感謝日/19日—犬RACE/ 24日—聖夜祭/27日—精靈祭/30日—除夕



特別地點

草競馬場

在廣場深處的草競馬場,每年都會舉行三次馬和狗的比賽。在比賽場地裏將會買到一些在城鎮中買不到的東西,或者將自己儲蓄起的金錢買在玩者認為會獲勝的狗或馬身上,從而勝取大筆金錢。除此之外,玩者亦可以將自己牧場內的愛犬或愛馬出場比賽,而且更可更改朵們的名字。





唐場

在春天和溫暖的日子,很多人都喜歡舒舒服服地坐在花之芽町的廣場長櫈上。在普通的日子裏,廣場的人流都不會有很多;但在一些EVENT日



子裏,城鎮中的所有人都會集合在廣場,氣氛非常熱鬧。在那個時候,主角亦可以見意中人,進 而與她談話。

GREEN 牧場

如果玩者想飼養動物的話,這麼就要拜託GREEN牧場的田田田。雖然他的性格頑固,但飼養動物卻非常在行,而一些有關動物的煩惱事都可以找他傾談一下。在EVENT發生之後,他會連同一匹小馬到來,說可以參加愛馬與愛犬的比賽。





山之溫泉

這是有回復體力效果的溫泉。 雖然玩者可以在家中的浴室增建一個,但無錢亦都沒有辦法。這個時

候只好到山中溫泉來回復體力,在遊戲開始時是未有溫泉的,而EVENT還未CLEAR的時候,主角是不能進入的。





『打見温泉。 こうのう…むろうかいふく 鬼しつ……月しずく

月山

在廣闊的月山裏,玩者可以發現很多不同的動物和花草。特別在收成的秋天,更可以拾到葡萄。在遊戲中將會有很多如小矮人住的洞穴和在冬天的一定時間才能進入的礦山等不思議的地方。







海岸

在前作中沒有的海岸會有今集裏出現。這裏的定期EVENT當然不會沒有夏之月17日的螢祭和24日的海祭啦!想起來這裏亦都是最適合在空間時遊玩的地方。







惡魔城 Dracula 默示錄

攻擊方法

Reinhradt Schneider(拉哈魯特)

拉哈魯特主要是利用鞭子作攻擊。由於攻擊 範圍受到限制,所以要較接近敵人才好進攻。另 外,近接戰專用的匕首威力雖大,但較冒險。因 此,玩者應多利用Lock On(按R鍵不放來攻擊), 以增加命中的機率。



B鍵: 鞭子 C←鍵: 匕首



B鍵: 能量球 C--鍵: 金環

Carrie Fernandez(嘉莉)

嘉莉的所使用的能量球, 其攻擊雖小,但可以按著B鍵 不放來將能量儲起,以增加威力。當發射之後,能量球會作 出自動導向攻擊,因此玩者應 以游擊方式作主導。惟近接戰 用的金環,其攻擊力頗弱,故 實戰時的作用並不太大。

ITEMS 介紹



Roast Beef-燒 牛肉 增加 80%HP



Rosat Chicken一 燒雞,增加 50%HP



Purifying Crystal — 淨化 水晶,治療被Vampire 咬後的不良情況



Posion Cure Ampoule一除毒藥 水,治療中毒



White Jewel-Save Point



Contract 一可召喚商 人Renon來購買 Items的魔法書



Gold一金錢



Healing Kit一可完 全回復角色的HP及 狀態



Sun Card 一立即變 成日間的魔法卡



Moon Card一立即 變成夜間的魔法卡



Power Up一提升主 武器攻擊力一級(武 器最高的攻擊力不級, 之後便不次 再取,而且每次 時,武器均 會由最低級數開始)

輔助攻擊

當敵人被消滅後,有時會遺下一些輔助武器 予玩者裝備。至於玩者便可以按C↓鍵,或利用 Lock On配合來作出攻擊。不過,輔助攻擊是有數 量限制,而不同的武器其消耗量亦各有差異。



(消耗數量:1)



聖水 (消耗數量:3)



(消耗數量:5)



寶石 (補充輔助武器



斧頭 (消耗數量:2)



通往惡魔城之道······ Carrie Fernandez(嘉莉)之章

Carrie Fernandez(嘉莉)一這位擁有擊魔之力的12歲少女,在感覺到Count Dracula(德古拉伯爵)將會再次甦醒後,便隻身闖入惡魔城中,希望能阻止惡魔之力重新……

遊戲開始時,Carrie會身處於惡魔城外圍的森林中。Carrie只要一直向前走,便會發現前方的樹木突然被閃電擊毀,而在樹後便有數個紫色火光的火把,打破它們便會獲得Items。之後,轉身離開並繼續前行,便會發現遍地都是屍體和骸骨。當Carrie想繼續前進時,地上的骷髏骨竟然活動起來!戰鬥終於要開始了……

Carrie所面對的是三具骷髏骨,他們近身時除了會用骨頭襲擊 Carrie外,更會擲出骨頭作遠程攻擊。不過,由於這是第一次戰鬥, 所以Carrie應可以輕易收拾它們。在前方,Carrie發現了一道偌大的 門,但此門似乎被一塊大的鐵板所釘住,故此Carrie便破壞了釘在大 門中央的鐵板。(使用跳躍攻擊便可)



當鐵板被破壞後,大門便徐徐開啟。不過,在門隙中Carrie竟然發現有一具巨大骷髏骨正蓄勢待發,準備待大門完全打開後便立即向Carrie攻擊。這時的Carrie應該遠離大門一點,以免骷髏骨衝出時會擊中Carrie。

■只要不被圖攻,要取勝似乎不太難。



■利用跳躍攻擊來破壞鐵板。



■此巨大的骷髅骨會敲打地上以喚出一些 小骷髅骨來。

消滅了巨大骷髏骨後,前方的懸崖便會有些石塊升上來。Carrie 跳過石塊而來了對岸後,便會出現了分差路口。這時,Carrie應向右面的方向前進,那裡會有二座建築物,而當中分別會取得Sun Card 及Moon Card。之後,Carrie繼續向前行並越過懸崖後便會達一個開啟閘門的機關。不過,當Carrie一開動機關,則返回對岸的石塊暫時消失,而且更會出現一些怪物予Carrie作困獸鬥。當Carrie消滅了怪物後,便可以退回之前的分差路,而向左面通道前進。這時候,Carrie進入早已打開的閘門,然後向右面方向前進。不久,前方便會再次出現一個分差路口,Carrie同樣先向右面前進,越過懸崖並開動機關。惟一開動機關,則本來連接對岸的石塊便會下降懸崖底部,而Carrie只有沿崖邊的石階往下走,才能返回對岸,(當然,玩者亦可以趁石塊還未下降前,立即以最快速度跳過對岸)並回到之前的分差路口,向已經打開了閘門的左面前進。



■小心跳躍·以免一失足成于古根。



■只要開動機關·敵人便會出場。



■二座建築物中藏有Sun Card及Moon Card。



■玩者應按C↑來確定跳躍的位置。

這時,Carrie會經過三間用來放置棺木的石室(唔知棺木中會否有金執,最好試試!!),而在右側的閘門則依然緊閉。因此,Carrie惟有繼續前行並越過懸崖,但這裡又出現了一個分差路口。另外,敵人方面除會有骷髏骨出現外,更會有一隻移動速度甚高的怪物來襲擊你,不過只要小心應付便可。之後,Carrie便首先向左面的方向前進,當到達盡頭時Carrie便循左面的石階向下走,並成功開動了機關。之後,Carrie就要返回有三間用來放置棺木石室的地方,並進入右側已經打開了閘門的地方開動機關。然後,玩者便可以返回之前的分差路口,並向右面方向前進。當通過了已經打開的閘門後,便進入了一處空地上;這時,遠處的土地上突然又再出現一具巨大骷髏

骨,而且更有兩隻駕駛著電<mark>單車的</mark> 小骷髏骨來向你襲擊!

基本上,其攻擊模式和先前的一樣,而那些"電單車"亦不難對付。不過,今次那隻巨大骷髏骨每次將可召喚三隻小骷髏骨,所以要花多些時間才能將之消滅。



■閘門依然關閉、相信又要找打開閘 門的機關。



■當打開了三間棺木石室旁的機關 後,便要到達遭裡然後向右行。



■想唔到原來它們也懂駕電單車!

STAGE 1 就此結束,但當城門打開的一刻,Carrie 知道這只不過是惡夢的序章



待繪

TEXT: KOTARO

劍技總集篇!上卷

幕末浪漫

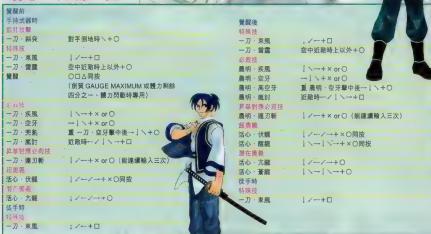
序言

期待已久,移植97年末SNK最受歡迎2D劍術對戰格鬥作品《一幕末浪漫一月華之劍士》終於決定在2月25日於PlayStation上登場!而為表示對遊戲的重視程度,我們將會連續兩期為大家詳盡介紹遊戲的內容。至於實回連載的,是遊戲基本角色的劍技總覽,希望對於曾經接觸或未接觸過遊戲的讀者會有所卑益吧!

劍技一覽表

SHINING SOUL ~繼承時代之少年~

活心一刀流・楓



FIGHTING HERMIT 〜戦門陽者〜 東心流 ーネナコ・本語 ネ



MOON DESTINY

~生於月之宿命的武士~ 活殺逸刀流/御名方 守矢

酒 枚选刀	元,即名力 寸大
手持武器時	
追打攻擊	·
逸刀·蝕	對手倒地時 \ +○
特殊技	
逸刀・水無月	\ + x
逸刀·花殘	-+0
毛衫技	
逸刀・朧・上段	, /+×(能按着掣儲勁)
逸刀·朧·中段	,ノー+〇(能按着掣儲勁)
逸力 雕·下段	. ノー+□(能按着掣儲勁)
再待機	逸刀·朧或帶刀·步月拔刀發動後×or○or□
拔刀解除	逸刀、朧拔刀待機中△
逸刀·新月	→, \+×
逸刀·雙月	「技」劍質狀態,逸刀·新月擊中時一,\+O
逸刀·新月·裏	→, \+0
帶刀・步月	/, +× or ○ or □
好軍勢應。親技	
逸刀、月影	↓ \→+× or 〇(能連續輸入三次)
超美義	
活殺・十六夜月華	→ — / , \ → + × ○ 同按
野在廣義	
活殺 亂雲月花	/. \-+0
/+ =r n+	
徒手時	N. V.
心般技	(L
無手·步月	/ +× or ○ or □

ANXIOYS WHITE ~貫穿命運之槍~

活心長槍流・雪

垂動

手持武器時 一槍・冰柱突 對手倒地時 \ + 〇 (能按着掣儲勁) - | \- + × or O 冰刃 羅華 ー/ | \→+□ 近敵時→\ | / →+□ 冰鏡 垂動 華對應必殺技 瞬雲斬 , /-+× or O 雪風捲 / - / - + × ○ 同按 雪風捲2HITS以後 I N一+O 凍刺 凍斬 雪風捲 2 HITS 以後 I N→+□ 智在奥義 真·雲風捲 1/-/-+0 徒手時

折敵時→> | / → + □

MAGICAL LITTLE GIRL ~ 年少之陰陽師~ 一冬陰陽術。一冬 朋

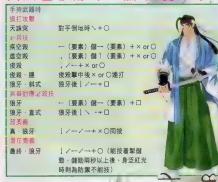
And the second	m Pier CC- N
手持武器時	
追打攻擊	
明流·杭打	對手倒地時 \ + ○
明流·乘	對手倒地時↑+□
特殊技	
符呪·唱閃	-+0
明流·踏付	空中下要素+口
天文·鹽宿曜	空中近敵時上以外+〇
之報技	
式神・天空	, \→+× or O
劾鬼·泥田坊	-, \ + × or O or 🗅
明流·鞠轉	劾鬼·泥田坊着地後按着× or ○掣不放
明流 鞠放	効鬼·泥田坊着地後上要素+□
明流·鞠落	劾鬼 泥田坊着地或「技」劍質狀態中明流 踏付後下要素+□
劾鬼·清姬	→\
W 人形	-1/-+0
變化人形	+\1/-+D
昇華對學之義技	
天文 星之巡	, (要素) (要素) +口
超奥赣	000
式神 六合	、ノーノー+×O同按 (**) **)
特在與義	
劾鬼 百鬼夜行	-1,/+0
徒手時	
均吨校	Mr. Cleverand
符明·唱閃	-+0
明流·踏付	空中下要素+口
定 殺枝	
式神・天空	1 \-+ x or O

ORIENTAL JUSTICE ~來自黃土之使者~

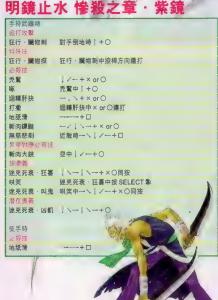
飛影拳・李 烈火



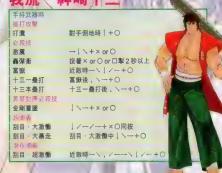
SWORD WOLF~忠誠之劍 天然理心流 隼·鷲塚 慶一郎



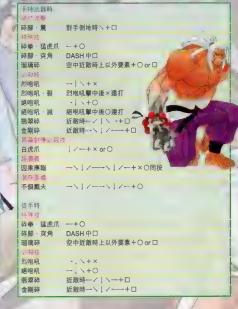
LIVING NIGHTMARE ~彷徨惡夢~



BIG HEART ~陽氣羅漢~ 我流·神崎十三



IRON TIGER ~鐵腕猛虎~ 壊腕・白虎之爪・直衛示源



ROMANCING WANDERER

~ 江戶之暄嘩櫻~

我流喧嘩矢倉・天野 漂



LAST NINJA~最強之忍道~

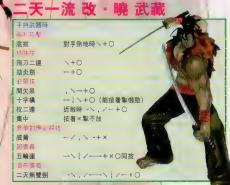


CRISIS CHRIST ~墮天之劍~

妖刀・負之力・嘉神慎之介



GHOST BLADE ~魔神二天流~



TEXT: 赤目黑龍 SLG/ MEM

完全晤係創造遊戲咁簡單



@1999 Imagineer Co.,Ltd.

還記得在小學時期,大家一定會遇上一個作文題目,那便是「我的志 願一,大家會想做甚麼呢?警察、消防員、醫生……不過,在這裏大家的志

> 願便是要成為一個出色的遊戲創作 者,不過,要成為一個遊戲創作人 員,便一定要下足工夫了。

> > 在《遊戲軟件創作室》之中,大家

可以選擇的遊戲模式是不只一個的,在遊戲之中,大家除了可以做一個遊戲製作工司的老闆之外,亦可以製作 一個屬於自己的製作人員,而事實上,玩者是可以育成多於一個的製作人員的 ■先輸入人物的名字。



IF CHARATURING PRINCIP

■點解唯似《機械人大戰》嘅!



一名生的婚妻在

(京是是不从民,所以,王宝型抽象以为造物是非足特殊处理

O TEAT, O THE

おんな

大家看

希

GAMF ONE: 遊戲製作者創造模式

在這個遊戲模式之中,玩者每一次可以育成一個人物,首先,在開始遊戲之前,玩者亦 要為這個人物設定一些東西,首先,當然要為人物命名,因為可

以使用漢字,所以大家大可以找找能否設定自己的名字;其次便是決定性別,其實這是沒有

多大影響的,所以隨便便可以了;之後便是選擇樣貌,不論男或女也各有5種樣貌可供選擇。 完成以上的設定之後,便要選擇人物的愛好了,只有12種的選擇,包括電視遊戲(TV

ゲーム) 、電影・影帶(映画・ビデオ) 、運動(スポーツ) 、聽音樂(音樂鑑賞) 、砌模型(プラモデル) 、卡拉OK ケ)、釣魚(釣り)、讀書、看漫畫(まんが)、儲錢(貯金)、購物(ショッピング) 讀的學科,當中包括國語(日文)、理科、音樂、體育、數學(算數)

是定立將來的目標,在這裏只有5個項 目,分別是圖像(グラフィック)、程式編 寫(プログラム)、音樂・音效(サウン ド)、策劃(企画)、宣傳·營業,完成以 上的所有設定之後,玩者便正式成為一個







在成為一個學生之後,玩者便可以開始育成自己的人物了,而育成的過程其實和《心跳回憶》是非常相似的,而育成的時間只有兩年 星期只可以選擇一種行動,以下便是行動和其效果:

■其實鵬樣都唔係好重要…

電腦課 機靈度↑・忍耐度↑・敏捷度↓・緊貼度↓・人氣度↓・體力↓ 緊貼度↑・忍耐度↑・機靈度↓・人氣度↓・認真度↓・體力↓ 音樂課

與老師談話 NO CHANGE 惡作劇

認真度↑・忍耐度↓・機靈度↓・敏捷度↓・人氣度↓・體力↓ 塗鴉

敏捷度↑·忍耐度↑·緊貼度↓·人氣度↓·認真度↓·體力↓

000

購物 金錢↑・人氣度↑・機靈度↓・敏捷度↓・緊貼度↓・體力↓ 放狗 (散步)金銭 ↑・人氣度 ↑・機靈度 ↓・敏捷度 ↓・緊貼度 ↓・體力 ↓

拔野草 金錢↑・人氣度↑・機靈度↓・敏捷度↓・緊貼度↓・體力↓

8

小体

體力1

體力全回復·金錢」

機靈度(おりこう) 程式編寫

營業·策劃·圖像·選擇之學科 忍耐度(がまん)

敏捷度(ひらめき) 圖像

選擇之學科 緊貼度(ノリノリ)

人氣度 營業 認真度 (まとも) 策劃

= ? (EVENT 發生 ONLY) 勤奮度(バリバリ度)

註:在「兼職」一項之中,數然所有的 增減項目也是一樣的,不過,在數值上 的增減是有所分別,其多少排序分別是 購物、放狗、拔野草(由少至多)

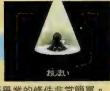
在育成的過程之中,有兩項數據是大家可能會 忽略的,他們分別是「體力」和「金錢」,首先是金錢, 在這個模式之中,要用到金錢的地方只有「大休」,不 渦,通常在「大休」之後便會有失掉銀包的EVENT發 生,如果真是這樣的話,金錢的數目便會變成0;而 另一項便是「體力」,在這裏的體力共分5種情況,在 最惡劣的兩種情況之下,人物便會被逼入院,而且接 着的一星期便會被逼休息。

■體力的5種狀態(好壞程度由左至右)



作為一個成功的學生,在最後當

然是要成功的在學校之中畢業,所以, 玩者要成功的育成一個「軟件製作人





員」,便一定要在這所學校之中畢業,而畢業的條件非常簡單。

在實行以上的行動之後,可以改動的數值有6種,分別是金錢(上左)、程式編寫(上中)、 音樂・音效(上右)、策劃(下左)、圖像(下中)、營業(下右),然而,在實行動作之後,不同 的數值也會有不同的變化,玩者要先為人物定下一個目標,如果東做做、西做做的話,到了 最後很可能會變成一事無成,最糟便是不能畢業。實際上,畢業的件便是玩者要將人物數值 中的[音樂·音效]、「圖像」和[程式編寫]其中一項達到D級式以上,同時,策劃亦要達到D級 以上,這樣,玩者所育成的人物便可以成功的畢業,否則便會出現「BAD ENDING」,亦即是 不能畢業和不能將人物放在下一個遊戲模式之中。

相信大家一定對遊戲有很大的要求,那麼,大家有沒有想過要自己製作一 隻遊戲呢?這個模式便是讓玩者自己製作遊戲的模式,不過,有很多的要素也 不是玩者可以控制的,這點是玩者在未開始遊戲之前要注意的。

在遊戲一開始,玩者只是一個剛畢業的學生,不過,老師這天叫玩者到學 校一行,原來他現在已是一間細小遊戲製作工司的老闆,而且更有數名的職員 協助玩者創作遊戲,而玩者的任務便是要利用這些人的專長來製作出一些出色 的游戲,除了要以銷售數字來作目標之外,亦要以業界的不同獎項作為目標。













成出來的人物。

異擇面孔。

■原來做社長真是話咁 ■遷些便是玩者的組員 ■一開始時只可以製作 ■吓?只有遭3人…… P11771 F遊戲。

開始遊戲之後,玩者先要選擇自己 的樣貌,當然,亦要輸入自己的名字和 製作工司的名字呢!之後,在介紹過玩 者的組員之後,便可以正式開始遊戲 了,在一開始之時,玩者可以製作的遊 戲就只有PUZZLE遊戲而已,在分配工 作之後,他們便會自動工作。

■遺便是開會的情況

GAME .

■射睾MINI

在工作之中,組員們可能會出現一些的問題,例如是病倒又或是受傷,玩者身為老闆,一定要體諒他們; 而且在工作之中可能會出現阻礙,這時,玩者一定要和組員們開會,這是非常重要的,因為一切的事情也是要 在會議之中解決的,不過,會議不是全部也會有作用的,玩者一定要留心。 除了會議之外,玩者亦要不時留心組員們的狀態,因為如果組員的狀態低下之時,製作出來的產品一定會 是劣質貨色,要對付這種情況,一定要和組員們「溝通」一下(コミュニケーション),而在這些溝通的活動進行

中,往往會有一些EVENT發生,玩者以社長的身份和組員外出「散心」,去的地方是「隨機」的,而玩者和組員的

對話選項會對他們的回復幅度有非常大的影響。 在社內的事當然要注意,不過,在之外的事也要留心,玩 者可以不時留意着遊戲雜誌的遊戲排名,又或者是在這些雜誌之

中的內容。







3音傳養是不可

多的

在每年的末期,也會有一連串的獎項頒發,當然,玩者的遊戲一定要有一定的 銷售情況才可以得到這些獎項,若然是得不到任何獎項也不要緊的,因為只要工司能 繼續維持下去的話,便可以再製作另一隻遊戲。然而,如果工司的資金到達0的時 候,父司便會宣佈破產(倒產),這亦代表GAME OVER。 ■#3 | 玩完!

在遊戲之中,玩者最多可以「製造」30個人物,這30個人的作用,除了是 在製作遊戲之外,其實還可以用來「交換」的,而且是可以和另一個有玩這遊

戲的玩者交換的,這便是在「トレード」之中可以做的事情 了。(不過,一定要雙方的MEMORY CARD之中 也有自創人物才可以)

> 除了「交換人口」之外,這遊戲亦可以作雙打 的,而遊戲便是以雙方的遊戲銷售作為對戰的項 目,當然,哪一隻遊戲的銷量最好便算是優勝者。 ■這便是「人口交換」了」

嘩!真係俾足面,因為在這個環節之中,玩者可以看到在日本差不多全 部的遊戲雜誌的老總的説話,雖然大多也是一些「行貨」,不過,足見遊隻遊



雜誌

之中

的

戲的替出實在是 一件非常大的事 呢!而且亦可見 [IMAGINEER]的 面子有多大啊! ■果然全部都係「大 粉佬!!

容量: CD-ROM 售價:5800日團

TEXT:怪獸王MS

數碼暴龍的世界就是一個由自然和數碼融合的不思議世界,那兒存有各式各樣的數 碼暴龍, 牠們均生活在法爾魯島(ファイル島)內, 牠們都很和平地生活, 一天, 那些數碼暴龍的「心」突然失去,牠們除了不能與正常的數碼暴龍溝通外,更離開 起點街(はじまりの街)。

一天,主角照常到公園上找朋友玩數碼暴龍,天色 黑了之後他便返回家中,在廚房看見母親的字條後, 得知母親因工作出外,當他進入自己的房間時,看 見自己的數碼暴龍閃耀着光芒,於是上前調香,結 果為吸進數碼暴龍的世界裏去。



サインボート	
主要畫面	戰鬥畫面
不用	必殺技威力上升
不用	不用
角色上下左右移動/	選擇戰鬥 ICON
選擇	
不用	看敵人
暫停	戰鬥暫停
移動時按便會跑	必殺技威力上升
不用	不用
開 MENU	開道具視窗
不用	使用必殺技
與角色説話/決定	決定戰鬥命令
角色/ 取消	關閉道具視窗
SONY	
	主要畫面 不用 不用 角色上下左右移動/ 選擇 不用 暫停 移動時按便會跑 不用 開MENU 不用 與角色説話/決定 角色/取消



MENU 說明

這是用來養育數碼暴龍的MENU,牠們會因應不同 的時間,來説出自己的需要,此時玩者必須利用這個 MENU來回應牠,就如手提機一樣,這會影響牠們生活的

規律。

- 1) 道具-一可看見所持道具
- 2) 能力-看數碼暴龍的能力
- 3) 玩者-一看玩者的狀態
- 4) 稱讚-可稱讚數碼暴龍
- 5) 責怪-可責怪數碼暴龍
- 6) 睡覺 -吩咐數碼暴龍睡覺

畫面說明

這是基本的遊戲畫面,玩者很多時都會與數碼 暴龍在這兒,玩者的目的是在這個世界裏找尋失去「心」的數碼暴龍,戰勝 **地後並吩咐牠返回開始街工作,從而令世界平衡,玩者除了可在迷路森林**

找到失去「心」的數碼暴龍外,更可在其他地方找到。

1) 時間——黃點代表時,中央的針代表分

2) 主角——即玩者自己

3) 數碼暴龍——玩者現有的數碼暴龍

4) 情緒值——表示數碼暴龍現在的情緒

5) 壽命-表示數碼暴龍的壽命



數碼暴龍的能力說明

很名顯這兒是顯示數碼暴龍能力的畫面,玩者可利用此清楚得知牠

的狀況,從而進行下一步的工作。

1) 名字-表示牠的名字

2) 類型 表示牠的類型

3) 年齡 表示牠的年齡

4) 重量 表示牠的重量 5) 性質 表示牠的性質

6) 屬性-表示牠的屬性

7) 活動時間-

表示牠的活動時間

三個心都被扣去時便會死亡 8) 生命-

9) 情緒值 表示數碼暴龍現在的情緒

10) 壽命 表示數碼暴龍現在的壽命,越高就越短

11) 野性度----在地上糊亂大便,牠的野性度便會增加

-表示玩者所持有的

12) 現在能力——表示牠現在能力

PLAYER STATUS

1) 名字 表示玩者的名字

2) 評價-表示對玩者養育數碼暴 龍的評價

3)數目-表示玩者養育數碼暴龍 的數目

4) 金錢-表示玩者所持有的金錢

表示玩者所玩的時間 5) 時間-

6) 特別道具-

特別道具 7) 徽章 表示玩者所持有的徽章



© BANDAI 1997 · 1998 © BANDAI 1999

0

(0)

戰鬥畫面解說

當其他數碼暴龍撞到玩者,便會立即進入戰 鬥書面,這時玩者的數碼暴龍便會與敵人戰鬥起

來,不過由於戰 鬥時是AUTO 的,不能手動, 因此要好好鍛鍊 牠啊!



- 1) 玩者——表示玩者的位置
- 2) 數碼暴龍——自己的數碼暴龍
- 3) 數碼暴龍——敵人的數碼暴龍
- 4) HP ——表示數碼暴龍餘下的 HP
- 數碼暴龍餘下的 MP
- 6) FINSH——當FINSH BAR充滿時,便可便出必殺技
- 7) 戰鬥 ICON ——表示數碼暴龍戰鬥指令

數碼暴龍的成長

數碼暴龍會因應時間的流逝而成長,牠會的 成長分成四個階段,分別是幼年期、成長期、成熟 期及完全體,由蛋誕生出來的數碼暴龍,幼年期時 是不能與其他數碼暴龍戰鬥,直至牠成長至成長期 才可,當牠們經過一定的時間和戰鬥數目,便會進

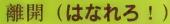


戰鬥 ICON

防衛(がませだ!)

對戰,可先在開始街上登錄。

防衛狀態。



命令牠與敵人保持距離,免得受敵 人的強烈一擊。

當數碼暴龍受到攻擊時,便會作出

假若你的朋友有玩此遊戲時, 便可以雙方的記錄來作對戰,就如手 提遊戲機一樣,不過在此更增加 TEAM BATTLE,玩者可以[3 VS 3] 或「5 VS 5」形式來進行。為了與朋友

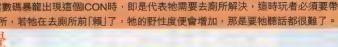
在遊戲初段時,由於玩者的數碼暴龍並未曾成熟,所以其戰鬥ICON都很少,只有「拜託你了!」及「逃走」,但是當數碼暴龍不段成長,以及死亡



發覺數碼暴龍不及敵人時,可用此 作逃走之用。

數碼暴龍的說話 糞便

當數碼暴龍出現這個ICON時,即是代表牠需要去廁所解決,這時玩者必須要帶 牠到廁所,若牠在去廁所前「賴」了,牠的野性度便會增加,那是要牠聽話都很難了。 睡譽



假若數碼暴龍出現這個ICON時,即是代表牠很倦和很想睡覺,此時玩者必須利用 MENU上的撰項吩咐她睡覺,這樣數碼暴龍便會在原地休息,而玩者亦可在此作SAVE。

如果數碼暴龍訓練或戰鬥過多,牠們便會生病起來,此時玩者要利用特定的 **直具來治病,又或將牠送到醫院去,否則牠們會病死。**

當數碼暴龍現這個ICON時,即是代表牠很肚餓,此時玩者必須餵牠吃肉,或 是其他食物等,否則生活會變得不正常。

當數碼暴龍現這個ICON時,即是代表牠受了很大的傷害,這時玩者應用特定 的道具或送牠到醫院治療,才能令牠回復正常。

在開始街的西邊有個練習場,內裏有各式各樣的練習, 如打木、大岩石、拳擊等項目,在數碼暴龍未進化到成長期 時,要在這兒好好鍛鍊,從而加強牠們的實力,由於每項鍛鍊 均會有不同的效果,所以要小心決定數碼暴龍的類型啊!

當數碼暴龍打擊 木柱後,牠的攻擊力 便會上升。

當數碼暴龍 被拳套打中時, 牠的防衛力便會

上升。 跑步

當數碼暴龍跑了 個圈時, 牠的速度 便會上升。

VS BATTLE

大岩石

當數碼暴龍推此 大岩石後,牠的HP值 便會上升。

當數碼暴龍 在瀑布底打座 時·牠的MP值便 會上升。

當數碼暴龍聽取 玩者的教導時,牠的 聰敏度便會上升。







拜託你了! (まかせた!)

將戰鬥交給數碼暴龍,任由牠 們戰鬥。

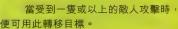


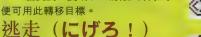
依照所選擇的技術來攻擊敵方。



後再生,都會繼承之前的能力,當牠慢慢變得強勁時,便能使出多項技術,戰鬥ICON亦會增加。

目標(ターゲット変えろ!)











製造商:NEC Interchannel 發售日:預定2月25日 **PlayStation**

容量: CD-ROM

找尋勇者的後選人



AVORITE JEAR

The seed you sow does not come to life unless it has first died.

天使表



使界裏有好幾 個宮殿,在最上層 的當然就是上級天使

加百列(ガブリエル)的古拉捷亞宮殿(グラシア宮)・在她 之下的就是<mark>管理天使</mark>界道具的拉捷勒(ラツィエル<mark>)・</mark>以及 掌管人類的生死之天使利米勒(レミエル),她們分別在寶 物宮及大聖堂工作,而最後的比迪魯宮(ベテル宮)就是年 幼的天使工作的地方。

大天使加西列

謎一般的天使

同時擁 有惡魔和天 使之翼的天 使拉斯勒(ラ スエル),雖 然在Kancir 國中娜沙迪 亞好像知道 此天使的 事……可能 他會是與世 界異變有關 的墮天使?



TEXT: 黑翼天使MS

◆ 牙 使 拉 斯 勒

玩者就是在伊科斯之上的年幼天 使,可是由於天使是不能直接介入地

上界的事,因此<mark>他需</mark>要妖精的幫助,在地上界找尋勇者 在玩者之下共有四位妖精,分別是ROSA(ローザ)、LILY (リリィ)、SHELLEY(シェリー)及FRORINDA(フロリン **ダ)**,她們均有不同的能力。



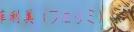


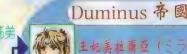
Fangum 王國



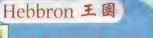


Kancir 國





Ouvair 🕲







Kimbart 王國



比捷亞(ビー



菲亞柱 (フィアナ)



迪亞(ティア

© NEC Interchannel,Ltd. © SOFIX





GPM-32



更者候與人

在<mark>地上界總共有十二位勇者候選人,她們分別在不</mark>同國家,玩者需要利用<mark>妖精找尋她們的</mark>所在,並且要接觸她們,最後才需要由玩者<mark>與</mark> 她們見面,現在先為大家介紹一下部份的候選人。

娜沙迪亞

除了知道她的名字是娜沙 迪亞外,就沒有她的任何資 料,她令人有不思議的感覺, 在傳聞中得知她對於天使拉斯 勒有所認識,究竟她是個怎麼 樣的人?現在都是無從溪考。



菲亞拉

菲亞拉是位很強悍的女劍 士,雖然她擁有美麗的容姿, 但是由於她的做事方法是「動手 先動口」,非常粗暴,基本上並 不像女性,她只會為賞金而工 作,而且對金錢非常之執着



他毫無疑問是一位貴族, 雖然擁有俊俏的樣貌及高貴的 氣質,但是他的興趣是「追女 仔」,是位不折不扣的PLAY BOY,不過在妖精遇上他時, 卻看見他的腰上有一把劍。



利特拉爾

妖精會在「傳説之地」遇上 利特拉露,他是在那兒受到龍 養育的人,為人歡宏大量;天 真無邪,擁有強大的正義感, 另外他更有一種特殊技能,就 是能夠與魔物説話。



遊戲流程

STEP 1 決定

首先決定兩位妖精在此 TURN的行動,當所有行動作 多一次決定時便不能取消。因 此要仔細考慮勇者們的去向。





STEP 2 實行

將行動作兩次決定後便 會立即實行,由於玩者與妖 精的行動是分開來進行,因 此在每TURN完結時,妖精 便會向玩者報告。

◆妖精出外實行任務

也露露在故鄉有一位母 親,可是其父親因要守護被墮 天使及魔獸襲擊的街而失踪, 他為了母親便與好友NASH出 外找尋父親的踪影, 其好友 NASH是不折不扣的魔物。



菲利美

他的職業是吟詩人,為人 喜愛大自然和動物,雖然他很 溫柔,但是卻性格非常消極 而且當沒有勇氣面對事情時, 便會利用自己喜歡的音樂來逃 避,他在年幼時因戰事而變成 狐兒,



古利菲

他是盜賊團比爾奧狼(ベ イオウルフ) 的第二代首領,他 年幼時喪失兩親,是由第一代 盜賊首領養育成人,雖然其説 話的態度很不雅,而且沒有同 伴意識,但是他的信用擁有很 高的評價。



她是住在Fangum國的公 主,由於她不愛王宮的生活 所以自己出外找尋自由自在的 生活,並與美利亞斯王子解除 婚約,可是她在美利亞斯王子 所舉辦的PARTY中聽到有人欲 ▶ 向自國叛亂一事。



STEP 3接觸

各TURN之後妖精便可能發現 候選人,可是每次接觸並不是代表 成功要求他成為勇者,他們亦有不 喜歡的時候。

◆第 ヤギギョ成功





EXTRA交流 & 戰鬥

當找到勇者候選 人後,與勇者交流的方 法就是將一些任務交給 她們,從而加深與她們 之間的友情和信賴。

◆遇上敵人時便會戰鬥起來



GPM-33

TEXT: Coke Hunter FUKUDA

往北去White Illumination

White Illumination

所繪畫的限定海報,送完即止敬請留意

在推出遊戲初期會贈送初回特典,這就是由NOCCHIE Illumination》 在3月18日,可算是本作FANS的一大喜訊呢 現已接近完成階段 同時廠方亦將發售日 外

HUDSON在Dreamcast的頭炮作品

《往北去White

發生在北海道的《往北去》主要分為夏季和冬季兩個部分,主角首先要在短短數 天的夏季假期裏結識8名登場女孩,而最需要注意的是若果這時給她們留下壞的印 ,那便對日後劇情會有很大的影響,同樣地如沒有把握機會去和她們會面,她們就 不會在冬季時出現的,相當苛刻哩。以下是丹娜·尼彬斯基的夏季會面介紹











當成功令她留下良好印象,主角隨後便 可和丹娜約會。在黃昏直照的公園她透露了希 望能製造父親傑作「夕陽紅」的心願,跟着與她 到一間西餐廳共進晚餐,真是詩情畫意呢~飯 後主角便和她在小樽車站道別。雖然整天並沒 有甚麼特別好事發生,但估計主角如能和她 起完成「夕陽紅」,那就實在太好了





埋頭苦幹地工

作・臉上流露出可愛的一面

約會場面事件眾多

假如想邀請女孩子約會,到底往哪個地方才比較合適呢?在 《往北去》裏其中一個約會地點就是須貝大廈內的卡拉OK了,當邀 請川原鮎或春野琴梨到卡拉OK耍樂時,就會發生由她們唱出名曲 的特別事件,聽清楚一點會發現這是在Opening時播放過之歌曲來

的;另外遊戲亦設定了很多特別事件場





色像琴梨當然也會去唱卡拉OK啦

聯絡要靠 PHS

主角這次夏季之行,幸運地是有帶問PHS (日本流行攜帶電話)一起出發的,固此可向結識 的女孩子索取電話號碼。當雙方交換過電話號 碼後,主角就馬上將它儲存在PH

內以便日後再次約會 否則的話又 怎能在冬季 時找她們呢?

約會



ゲーム: © SEGA ENTERPRISES,LTD./HUDSON SOFT 1999 キャラクターデザイン: © HUDSON SOFT/RED 1999 企画原案: © HUDSON SOFT/広井王子事務所1999 イラスト: NOCCHI (RED)

很孽爭唱歌呢

冬季再遇的溫馨境緻

為了實現White Illumination神奇力量的傳說,主角於是在冬季假期時 再次前往北海道去,和心上人在大除夕跨年親吻以獲得永遠的幸福(聽起來 很浪漫的啊)。記不記得先前說過在暑假時向女孩們索取的電話號碼?現在 便可致電琴梨以外的女孩子,邀請她們在大除夕那天一起約會…基本來說, 因為主角是與琴梨共居一屋,所以要約她非常簡單,至於其他女孩子則需要 預早約好,否則「蘇州過後無艇搭」就糟透了。





為保證能在除夕和心儀女孩約會,主角還是要把握僅餘的一兩天和女孩會面,以確定約會時間兼且 取悦她們;以下是和女孩們在遊歷白雪遍地之名勝時的留影。

川原鮎









左京禁野香





愛田惠



■真不知道她的駕







春野琴梨









如何打發自由時間

車技術原來是那麼棒的

當主角在夏季拜訪琴梨一家人時,方知她原來要參加網球部長達4天的集 宿!(彷如晴天霹靂)難道主角這幾天要孤獨地屈在家中虛耗光陰?當然不可以 吧,於是他便獨個兒到各處去看看,例如可以到小樽運河工藝館找丹娜,不知 道沒有琴梨在旁的日子是福是禍呢?



■灼透,第三角於是去 孔纜。工 部集宿 留下主角弧伶伶一個 作中的円娜

送給女孩的禮物

在經過遊戲機中心的夾公仔機或運河工藝館,有時是會發生購買禮 物送給女孩子之特別事件的,相信沒有女孩會討厭收到精美禮物吧;至 於誰人會在哪裏出現這類事件則要碰碰運氣了。



精品的地方·奠是古感·

發售日:1月28日 SRPG / MEM

文:積奇

在荒蕪的世界內爭掙扎老存

前言



這是一個以超文明崩壞後的世界為舞台,故事完全 獨立的模擬RPG。所謂超文明的時代,便是指以萬能技 術「理動」為主軸所運行的時代,可是最後亦由於人們過 份依賴這技術,致使世界崩壞。而物語的軸心人物便是 在這個世界內的少年男女,男的是戰鬥用的人工生物「比 特」,而女的便是為了理動實驗而把身體改造的「茜茜



韶文明之遺產·



GPM-36

由超文明所造出,有 「巴魯姆構造體」之稱的戰 鬥生物。擁有令人驚嘆的 身體能力,由於自己本身 沒有任何感情的關係,基 本上可説是全無弱點。

■比特的敵人「狄」·是 -名冷淡的研究家

悲哀的實驗品· 茜茜莉

為了改造身體而被送 入研究所的神秘少女,理動 能力十分高。當她逃出比 特的研究所後,故事 亦隨即開始。



■茜茜莉和比特的相遇·而這亦是物語的起點。



遊戲的世界觀

「大震骸」、「理動」等特殊用語頻頻出現 的這個作品,其世界觀的設定亦十分仔細。 當中出現的一字一語均有著其獨特的意味, 當然,遊戲內有不少場面也會對這些用語作 出解釋,有關這類用語的插圖數目更是可以 和動畫匹敵。有關上述所提到的插圖和用語 解説,均可在「ECSAFORM NETVIGATOR」(遊戲所附送的令一隻 DISK) 一碟內找到。

大震骸

代替了魔法,取而代之的便是「理動」。

而所謂的大震 骸, 便是導致 這個由理動為 主軸的世界崩 壞的大事件。 大震骸後,整 個世界處於荒 蕪,而人們便 是利用大震骸 前,所餘下的 文明遺產而生 存。

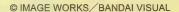




所謂異樣子,便是指利用理動來啟動的



ROBOT = 自律機械的 突發變異 種。而令一 種則是在大 震骸時,由 環境變化所 生 出 的 「虫」。至於 野生的虫, 亦可以説是 這個世界內 的怪物。



獨特的戰鬥系統

遊戲內的基本流程可分為三種類,分別是事件、移動,會話,購物、戰鬥。而遊戲亦著重事件中所收集的情報,除了有不行多次便不會出現的情報外,更有一些是不聽取便無法繼續遊戲的特別情報。

事件

戰 鬥 以 外的畫面,便 是事件的進行 和角色們的移 動。



移動・會話・購物

不 到 處 收集情報,遊 戲 便 無 法 前 進。



戰鬥

在 這 裡 玩者可感受到 遊戲內獨特的 戰鬥系統。



WP (WAIT POINT) ~ 戰鬥的基本

畫面內沒有顯示,是決定角色們等待的時間點數,當到達零時便可以移動。每當角色行動完了後,這個WP便會全滿,亦會同時開始逐漸減少。相對來說,WP較少的角色,行動便會較迅速。



■猩緩的角色可作出兩次移動, 速度較高的角色可作出二次移動。

AP 與 EP ~行動與防禦

各種類的行動也會消耗AP,只要AP足夠的話,同樣的動作是可以進行多次的。行動完結後,剩餘的AP便會轉化為EP。EP是防禦點,和角色們的HP有著密切的關係,當敵人攻擊時,EP



■移動、攻擊等動作會扣去AP。



■ 選擇「行動終了」後·賴下的AP便會變

便會減少,相對的防禦力亦會降低,EP變成0時,便是扣HP的時間。亦由於這樣的關係,遊戲戰鬥時會較著重戰略性,如戰鬥前所做的行動太多的話,剩下的AP便會較少,



■ 受到攻擊時·EP會較HP先減少。



■ 當EP變成O時,受到一、兩次攻擊角色便 會進入瀕死狀態。

當戰鬥時,AP變成EP,由於受到攻擊時EP會減少的關係,這樣子角色們的防禦力亦會逐漸低。

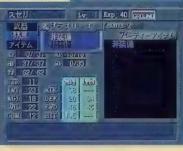
RAM 與理動~裝備的概念

「理動」可說是一般RPG內的魔法,為了可使出理動的力量,一種稱為「SOFT RAM」的道具便應運而生。而在這個世界內的武器是有RAM槽存在的,只要在槽內裝上SOFT RAM,便可使用理動的力量。當然,這些RAM槽的數量並不是無限的,同時可裝備理動的種類亦有限制,基本上高級的武器,其RAM槽亦較多。另外,除了SOFT RAM外,遊戲內亦有「BOOST RAM」的存在,

SOFT RAM主要用途是在於攻擊,而BOOST RAM則是用於防禦。和武器一樣,各種類的防具上亦有RAM槽的,只要裝上BOOST RAM便可發揮其特殊的防禦力。

■ 由於RAM槽有限、應装上甚麼RAM好呢?





■ 戦門前不裝上SOFI RAM的話便不能使用理動。

SOFT RAM

■除了可在店內購買外,亦可從打倒敵人時獲得 當場,強力的理動RAM,其價值亦較高。



BOOST RAM

■取得方法和SOFT RAM相同 性能高的價錢亦較貴。



TEXT: 赤目黑龍



宇宙戰艦 大瓶塘 强选之星桅斯干部

正!首先最精采的是OPENING,雖然全以CG製作,不過非常流暢, 加上原本的 OPENING 主題曲,真是非常的令人懷念啊!相信就算不 是《大和號》的擁養也一定會非常欣賞這作品。

故事一開始,時間是西曆2119年8 月21日,當時在冥王星宙域S-16附近的 地球聯合第32日本艦隊遇上了不明來歷 的艦群,而旗艦225號的司令官正是沖 田十三,雖然他是一個有非凡領能力的 人。可是由於敵人太多和太厲害,所以 艦隊被敵人打至潰不成軍,最後,只剩 下旗艦和巡洋艦「雪風」、本來、沖田十



■敵人的艦隊太強隊

三下了撤退命令,可是雪風的艦長古代守強行向敵艦攻擊,結果他的巡洋艦被 聲流,最後,緊有旗艦能逃出生天……

與此同時,在火星的基地之中,兩名士兵(古代進和島大介)發現不明來 歷的飛行物體接近,在知會上級之後,他倆便被派出動調查,在這次調查之 中,他們發現了一個逃生囊,在旁邊有一名已經死去的女性,在她手上有一個 像是訊套囊的東西,為了查明真相,他們便將套囊帶返基地。

原來這些全是外星人的陰謀,在22世紀的末期,一些巨大而灼熱的殞石 撞向地球,這些殞石差不多將地球完全毀滅,製造這些攻擊行動的其實是外星 人「嘉米拉斯」。他們為不能達到將地球人完全「焚隸化」,所以使利用「遊星爆

彈」(那些巨大殞石) 向球發動攻擊,這些的攻擊使地球漸漸步向滅亡,地面上 已經被核幅射破壞得十分厲害,而人類唯有移到地底之下生活,不過,輻射已 經開始向地核蔓延

在古代進二人帶回來的套囊之內,原來藏有一個重大的訊息,一個自稱 是來自外宇宙「依斯干都」(イスカンダル)的史達莎(スターシャ),她帶來的訊 息便是現在正在發生的事,而且她預言在1年之後地球便會滅亡,唯一的解求 方法便是到她的域星依斯干都一行,因為在裏有一種能清洗核幅射的機械 「COSMO CLEANER」,然而,達依干都和地球的距離是14萬8千光年,以現 時地球的科技,根本無法實行的,幸而,史達莎亦送來了「波動引擎」的製造方 法,於是,軍部便全力製造這種引擎和製造前往宇宙的戰艦……



■這便是關係人類存了的強訊套奏



對於兄長的戰死,古代進表現得非常激 動。另一方面,在戰艦完成之後,沖田十三 被任命為艦長,而且他更加讓古代進和他的 同伴島大介加入成為大和號的成員,共同前 往依斯干都,希望能解救地球的危機。

乘上了大和號之後,眾人便要準備起 航·這時·玩者要先學習如何攻擊敵人·因 為有敵艦正要向大和號攻擊,這次,玩者先 要學習開啟MENU(按〇掣),在沖田十三的 位置SAVE,然後才繼續遊戲。繼續遊戲之 後,只見大和號的主砲對着長空。一聲巨 響,在天空中的敵艦便應聲爆炸。

在一天的休息之後,大和號便要正式啟 航,然而, 敵人知道了大和號的存在之後, 決定要消滅之,於是便由冥王星的基地發射 ■ ハ 札秀: ハス・ 「遊星爆彈」,向大和號擊攻,幸而大和號能 及時升空,而且將遊星爆彈擊毀。到達了宇 宙空域的大和號,本來正要開始前進,不過 又受到敵艦的攻擊,這時,玩者便要學習使 用「自動砲台」來還擊,在擊毀敵艦之後便可 以正式出發了。

而要說到正式的戰鬥。便是大和號遇上 了敵方的高速巡洋艦,由於在敵艦之上有非 常多的艦載機,所以在戰之中玩者最重要便 **是先將敵艦解決,否則便會受到敵方戰機的** 國攻。而在遭戰之中,玩者首次可以使用戰 機出擊,不過,玩者要記着,由於所有的戰 鬥也是以實時進行的,所以大家要同時兼顧 移動、攻擊、防禦、補給、維修的工作。





■這便是大和號的前路線

在完成戰鬥之後,大和號便要 繼續前進,他們使用「摺疊航法」前往 火旱, 雖然是成功的到了火星宙域, 不過,不知甚麼原因,大和號的引擎 發生故障,被逼降落在火星之上,為 了要修理,大和號要在火星之上多留 一天,為了要應付日後的戰鬥,沖田 十三決定要古代進等人接受「白兵戰」 的訓練,在這次的訓練中,玩者要在 版圖之上完成任務,最終的目的便是 將兩件目標物摧毀。









為了要修補因為波動引擎所導 致的破壞,大和號一定要到土星附近 找霉一種特殊的礦石,然而,大和號 在途中被木星的引力影響,被逼進入 木星的上空,而且因為引力的影響, 波動引擎的能量竟然到達300%的失 控階段,就在此時,在上空出現一座 非常巨大的飛行物體·這類似浮游要 塞的東西更加向大和號發射飛彈攻 擊,最後,沖田十三決定使用未經實 驗的超強力兵器「波動砲」

Present by:山寺良牙

A

Tears of Eden

一個新穎的遊戲《任性桃天使》相信有不少人玩過吧!在前 作的大受歡迎下,現在決定推出其續篇,今期就讓我們一起進入這個新穎的遊戲世界吧!



桃天使》其 新穎的地 方,就是遊





戲基本上以「看動畫」的方式進行,在故事進行到 某個地方時,會出現選擇項,而玩者的選擇將會 影響到故事的發展,甚量會影響到整個遊戲的結

今日 1. 性料区模区 字典主

食む はれてひまり場 別 塞注 概以上诉 不解特別門 祝夏比、集平一時有7万。[6]



果, 説不得好聽的一句就是:「導演及編劇就是你/妳!」

而今作《任性桃天使2》,除了保留了前作的系統外,亦有不少 新加的地方出場,就連ENDING也由四個曾至七個,而3D電腦動 畫的場面亦會增加,現在簡單的介紹一下。



結的三個月後,桃姬們 為了準備繼續他們的旅 程,而在京城某處做兼 職。有一天,在京城的

上空出現了一架巨大的飛船<mark>,而且出現了一位叫</mark> 「ムカエル」的異國使者,他説是要來接桃姬回去 的,另外國皇為了取得桃源鄉傳說而秘密用桃姬

作為交換條件。於是 在下一個滿月的晚 上,桃姬終於聽到有

關她出生及故鄉的秘密,並且決定回到厶力工 ル的桃姬, 之後消失於傳説的世界樹的桃姬, 最後等待的將會是……。

任性桃天使 2-

到了京城西面海岸的一行人,在海邊救了一條被人 欺負的龍後,該龍便回禮請眾人到龍宮坐坐(哇!浦島大 郎特別版!)。不過事實上該龍是企圖令世界陸沉的龍魔 王的使者,另外龍宮四姊妹中的「乙姬」又看上了主角,

弄到十分大件事。之後在龍宮的歡迎宴會中,竟出現了「支持乙姬的三姊 妹」對「お狗」及「キジメ」的主角爭奪戰,當然又是弄到翻天覆地。之後在逃

出來的瞬間,在KARAOKE中唱得十 分開心的桃姬及猿吉,竟然無意中按

下了「世界陸沉武



既然有新的故事,又午會沒有 新的人物出場時?今作有人量的新 人物击場、無論是「世界樹編 及「龍 宮城編均有新人物出場,現在簡略







知道桃姬的秘密以外,的關鍵人物,除了只知難身份不明,但他是拉 **雖身份不**い

海有千里 眼能力学 ゲル「CV:笠原留 性格比較慎重

封口舌的精靈的能力,因此何 由於擁有予知未來

養感。 直屬的「皇室 整長,性格十 分難捉摸,而且對 分難捉摸,而且對 分離投資,而且對 發展,性格十 經長,性格十

「CV:那須めぐみ」

龍宮城四姊妹的次女,亦是龍宮城編的女 主角,雖然外表看上去是一位不多出聲且溫馴的 公主般,但實際上她是一個堅強的人,還有 她是一位從未談過戀愛的純真千金小姐。 甲姬 丙姬





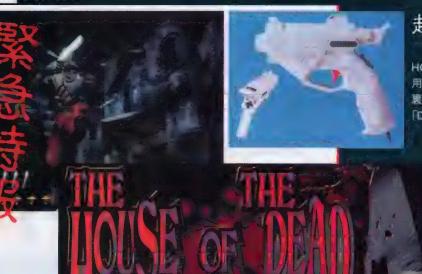


© 1998 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTER / © KONAMI, KYOTO ANIMATION

GPM-39



製造商:SEGA 遊戲售價: 5800日圓



超速移植!!

由NAOMI機版開發出來的業務機遊戲《THE HOUSE OF THE DEAD 2》 是第一隻被移植到家 用機上達麼恐怖的射擊遊戲很快會在Dreamcast 裏玩到,另外,為了令玩者更加投入,其周邊器 Dreamcant GUN 亦會和遊戲同時推出。

超華麗的畫面

遊戲畫面是除了有640×480像素外, 更能在同一畫面中擁有1677萬色表示,將 擁有NAOMI機版的畫面完全顯示出來、敵 人、遊戲背景以及DEMO都很仔細描繪出 來,而特殊效果更能隨時出現在畫面上,這 種高密度的畫面,越來越接近業務機。

THE HOUSE OF THE DEAD 2

神秘的故事

擁有很高的故事性可謂是此遊戲的 最大魅力。故事發生於西曆2000年 # 市仍然保持中世紀的樣貌。政府AMS為 了找專謎之男GOLDMAN 便委派特殊 工作人員JAMES (1P)和GRAY (2P)擔任 這項工作,故事就這樣開始......



多姿多彩的故事分岐

在特定的STAGE中,只要玩者實行特定的動作或行動,會出 現故事分岐,不論是與喪屍戰鬥的地方,或是BOSS的攻擊方法均 會不同,這令到遊戲更多姿多彩,當玩者GAME OVER時,遊戲便 會刊出玩者所前進的路線,這樣令玩者更清楚分岐在那。



◆將鎖破壞



◆到令-處夫



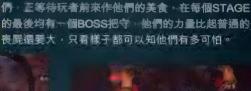
◆玩者所選擇的路線



樣貌恐怖的喪屍



◆水中的條物



樣親恐怖。擁有各式各樣的攻擊方式之喪屁

◆水中的死魚

等待開餐的喪屍們



◆手持雙斧的女喪屍

註:畫面為NAOMI版 © SEGA ENTERPRRRISES,LTD.,1998,1999

TEXT:怪傑

WED MYSTERY~「能夠預見未來的貓」 殺人事件陸續會來



MYSTERY這個系列的第 Wondertainment之後將會 讀者是喜歡殺人事件故事的 主角因走去INTERNET 在INTERNET的預知映像

MYSTERY》這遊戲就是Panasonic (WED Wondertainment成為Dreamcast第三廠商後的第一個 作品,而且它更是Dreamcast第一個以寫實MOVE來 推行的冒險遊戲。



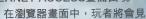
這遊戲的故事是一個原創 的劇本,而「能夠預見未來



的貓」就是WED 作品,亦是説Panasonic 推出這系列的作品,如果 話,就要留意這系列了。 BAR而被卷入事件。流通 究竟有什麼動機呢?事件

究竟是什麽的遊戲?

這個遊戲是以MOVE為主來 進行的。遊戲的寫實畫面將會和-般的冒險遊戲不同,而且選擇項幾 乎不會出現。進行時,玩者將會以 互動形式進行操作,而且會有 INTERNET ACCESS畫面出現。



到當中的WEB PAGE。除了可以見到殺人現場的預知畫面外,亦都 可以見到劇本中的劇情發展。

將會在酒吧服務員一零和明星一麻美被卷入後正式展開・・・





遊戲進行





遊戲舞台主要是INTERNET BAR「迷城」。不過當事件進行的 時候,遊戲更發展到香港,以及



漢城,所以玩者在進行遊戲時會有 機會見到香港和漢城街道,從而令 香港的玩者更有親切感。

津けいすけ (津田英佑)

本編的主角。 原本是COMPUTER SOFT天才技術者

而且亦是公司盼望人材,但因為工作上的紛 爭而辭退職務。從此之後,他做的每件工作 都不會做得長時間。當他在迷城見到預知映 像後,便卷入殺人事件之內。



INTERNET BAR 一迷城做酒吧服務

員的女性工作。當けい到酒吧後便認識了 他,而且兩人更一起目到預知映像,之後她 亦被卷入在殺人事件裏面。從此刻開始,她 和けい有親密的關係?跟着再沒有細仔的設 定,而女主角很多時都會與けい一起行動。



IDOL 平良麻美 河原あや

她是一個活潑 可愛,而且以 IDOL身份十分活



躍的少女。在INTERNET上,她機緣巧合認 識了けい、而而她亦由於預知映像的關係同 樣卷入了殺人事件當中。在遊戲中,將會見 到她錄音的情節,而插曲有可能會是她歌



上次筆者已介紹過有關女角相模桂和三業會 男女兵士的CG造型了,今期則會集中於出現在遊 戲裏的高質素版面與及相當仔細的角色動態。

與敵方決戰世界各地

此則仍需等進一步的資料。

在最初公布時得知《魔劍X》之版圖是涵括世界各地的,已知道起碼會超過10個不同國家,同時版圖與敵人的形象關係十分密切,例如當進入中國時敵方造型便會變得中國味較重。至於建築物內部結構方面,不但像真度高兼且裝飾得美倫美奐,如聖堂、鐘樓和遺跡等比比皆是,因此可想像假如和敵人正面交鋒時可利用背景作迴避,可是實際情況是否如

■在水晶吊燈

■ 紫紅色感覺的迷宮·大罐下的當然

■研究所內部·中央那台電脑好像 類示着基麼似的

除已介紹過的Manta飛機和電單車外,最近公布的資料裏還有一款直升機和雀鳥飛機,雖然雀鳥飛機外型很有趣但估計應該是屬於狙擊相模柱的三業會傢伙們,因為它和那些突擊電單車同樣外表

古怪;至於那架直升機是敵是友…?



■ 10 16 Majine機 機界。上回核用 業會的機能



■位於某處的房間,左下角相架 內的人有點像相模框

Part II: 女兵士刺棍

和上述的飛踢有點不同,這5幅圖片顯示着女兵士以鐵棍作二段攻擊,特別之處在於她拉後身體刺向下段後再補刺一記上段,即是說敵人的



Part I:女兵士飛踢

由於動作部分在《魔劍X》佔了相當大的比重,固此開發者對敵我雙方的動態都很重視,從以下5張圖片可看到三業會女兵士的飛踢動作,她用鐵棍支撐着身體來迴轉猛踢,充滿力量感之餘亦很優美。



製造商:ATLUS 發售日:99年夏季預定

Persona 2

語言擴散 校園世界 詭具傳說

女神異聞錄真正續篇

(女神轉生)系列,誕生眨眼已有 二個年頭,兩近年來較受注目 的後繼作品分別有《SO-UL HACKERS》和《女神異聞歸 PERSONA 由於作出頗創新 嘗試之《PERSONA》獲得成功口 碑和銷量,於是將會在九九年夏 天推出續篇《PERSONA 2罪》。



其開發上的着眼點是以令所有用家均有全新感覺為優先。其實早在 去年年末 ATLUS已在各大PlayStation專門誌及Fami通刊登有關 它在1月31日的發表會。

游戲背景

在1999年的珠閒瑠市,主角就讀的七姊妹學園(通稱SEVENS) 是以俊朗美男子為著名的男女校,而這時該學校的學生有些會染上原 因不明的怪病。但是在此之前已普遍流傳一個奇怪謠言:「SEVENS 的校章是被咀咒了的,凡把它付上的人容貌必定會被破壞。」,隨後 更不斷有謠言實現的奇妙現象。出人意表地能發動PERSONA(召喚 另一種人格)的主角、銀子、榮吉及其他同伴,均與各種各樣的宿命 對峙着,從而追尋街裏發生的眾多事件,逐漸明白謠言與事件之間的 關係。謠言是甚麼?PERSONA是甚麼?不斷追殺着主角的JOKER 又是甚麼?停止了的時間已經再次啟動,一切都從學校開始一





較偏向《SOUL HACKERS》時之筆觸



天野 舞耶 (あまの まや)

◆職業為高校生向情報雜誌 記者, 23歲, 性格明朗得 來快活,是擁有健康美貌的 美女。她給予人良好的感 **夏** 是那種很受周圍的人 歡迎之女孩子。

四月有體驗版!!

順帶一提,預定在4月推出的 PlayStation版《SOUL HACKERS》,將會收錄《P2》 的體驗版,敬請留意!

故事核心、謠言

當構成這個社會的人們,在無意識的狀況下集結起來時,他們 對時勢所抱的不安感和各種問題就會表面化起來,隨之成為「謠言」和 「都市傳説」這些字眼。閣下真正的理想到底又是甚麼?本故事便是讓 你去問自己這個問題。此外,聽聞玩者對那些謠言的處理方法,是會 改變劇情發展或遊戲版圖的,但仍需等待進一步消息來確認。

從圖片所見,移動畫面是最起碼的改動,因為比起前作一貫《女 神》的主觀視點形式,今集改以第三身角度的Quarter View來顯示, 即是説開發者有心替《P2》擺脱過往那種令3D迷宮恐懼者敬而遠之的 感覺。戰鬥方面,由於現時無法看到召喚PERSONA時的樣子,故此 無法估計今集是否仍用塔羅牌來劃分種族,角色亦較前作稍稍大點, 操作界面則變得頗具親切感,可能因此會失去往昔的陰森神秘感。







由 hitomi 負責主題曲

《P2》的主題曲,和同廠《THOUSAND ARMS》一樣找來ayex trax的歌手負責,而今 次的是出道已有5年的hitomi。據知因為《真 女神》系列監製岡田耕治對hitomi的獨自世界 觀很有興趣,加上希望能找到合適歌手替 《P2》演繹,於是找她來負責此曲,至於這首 歌的CD Single則會與遊戲同樣在今夏推出。



(まゆずみ ゆきの)

◆很有衝勁的攝影系專 門學校學生,20歲,繼 承自前作《女神異聞錄 PERSONA》的角色。 (此為前作時造型)



ジョーカー)

◆ JOKER 是一名能替人

們實現理想、近來在高校

生之間流傳着的謎一般人

(みしな えいきち)

◆春日山男子高校(通稱 Kasu校)的2年生,17歲 替自己取了 Michelle 這名 字·朝着樂隊主音及 Kasu 校首領這兩個目標而努力, 有點自戀狂。

莉莎・斯華曼

(しサ・シルバーマン) ◆七姊妹學園的2年生,17 歲,為達哉的後輩,通稱銀 子(ギンコ)。擁有漂亮外 表、金髮與藍眼睛的她是同 年紀女孩子所羡慕的類型, 她是一名跟雙親入籍日本的 外國女孩,雖然看起來是美 國人但卻滿口流利日語。



*以上均屬開發畫面





戰慄的微笑,於 Dreamcast 上展現

其實於很早之前,光榮已說過會於SATURN上推出《七間秘館》的疆篇——《七間秘館 戰慄的微笑》。 而且也警公布遍好一些遊戲畫面的了。不過此遊戲卻一再逛期,直到現在SATURN已被Dreamcast所取



原來,廠商已將《七間 秘館 戰慄的微笑》移往 Dreamcast上推出。(怪不 知啦一)但是,SATURN跟 Dreamcast的機能可說有 天壤之別,這是否能帶給 玩者新的衝擊?



七間秘館是甚麼東東?

《七間秘館》其實是光東於1996年春季所推出的AVC。它跟其他 AVG不同的是,除了它有名小說家志茂田景樹為原作外,遊戲進行時 是以更換CG硬照及主觀視點作表達,故跟現在流行的「客觀視點」可有 不同的感覺。另外,此遊戲的解謎成份都比一般同類AVG為多,而且 謎題也頗為深懷,故是玩者的常色及思考力的一大考驗。《小弟的劣作 ——《七間秘館》攻略,刊登於22至24期、遊戲誌》中,有與趣的朋友不 物職職》

人物介紹:

飛鳥圭:

K大學理學系的學生,頭腦精明。對關於生、化學的東西甚有興趣,而且對這方面的知識也非常豐



白川玲奈:

飛鳥圭的女朋友,現於K大學的教育部中就讀,而她的父親 更是K大學的學部長,現年18 歲,東京出身。為了找尋行蹤不明的亞尼斯博士,於是就跟飛鳥



令人耳目一新的PAIR CONTROL SYSTEM

其實當 七間秘館 戰慄的微笑。 以SATURN為平台的開發時,廠商 已用「這遊戲能供兩位玩者同時進行



遊戲」為 大 作 傳 。 然



而,這個概念仍然「留傳至今」,繼續成 為《戰慄的微笑》一大遊戲元素,並命名 為「PAIR CONTROL SYSTEM」。



在這個遊戲內·是可供兩名玩者同時進行遊戲,而兩名玩者皆可在指定的地方自遊走動。不受對方限制。(其實基本概念倒有點點 SPIKE OUT 的味兒)亦由於此,畫面就會水平分割的被分為兩個。然而,當其中一名玩者被困

於機關中,另一位的就可以上前協助解困。另外在有一些場合,又

可要兩名玩者合作。 方能把難關攻破。

讀者可能會問, 若果家中只有一個 人,那豈不是玩不到 這遊戲? 噢,當然不 是啦,在1 PLAY的時 侯,2 PLAY的角色就 會由電腦自動操作。



TEXT:赤目黑龍





新怪物·新作園

在上一集的《MONSTER FARM》之中,相信大家一定會被那些多采多姿的怪物吸引得瘋狂的「消耗」記憶咭,然而,在《MONSTER FARM 2》之中,怪物的種類及數目均在上一集之上,所以大家又要再次消耗大量的記憶咭了!

在《MONSTER FARM 2》之中,怪物的種類增加了不少,所以,在選擇的時候便要更加花心思了。而因為可以使用POCKET STATION來飼養,使大家在閑時也可以「隨手飼養」,這樣絕對可以使大家「手上」的怪物的成長速度大增加,真是HAPPY!



■貨物上的雀鳥原來是助手





■遊戲的OPENING片段

大有改進的合體系統

一如以往的《MONSTER FARM》,在遊戲之中的怪物的命是有限的,所以當怪物到了「極限」之時,玩者便可以將這隻垂死的怪物和另一種的怪物合體,使牠的能力能夠得到承繼,這是在下一集之中的玩法,而在《MONSTER FARM 2》之中,玩者同樣可以利用這種方法來延續怪物的特性,不過,在《MONSTER FARM 2》之中,玩者除了在「逼不得已」的情況之下才合體之外,還可以在一般的情況之下合體,為的是要得到更新和更強的品種。

在上一集之中,玩者的合體最多也只是改變怪物的顏色而已,

在外在的形態上是沒有多大的改變的,不過,在新一集之中, 合體的怪物在外形方面也會有 非常大的變化,其中以妖精 的變化是最大的,當她和 其他的不同種族合體之 後,便會吸收其他品種怪物的 特點而加以進化,成為和之前 完全不同的怪物。



在飼養怪物方面,和上仕本樣有非常多的要點,而這些要點大致可以歸納為4點,分別是「工作和鍛練」、「修行」、「好.壞怪物的飼養」、「為賺錢的兼職」。首先是「工作和鍛練」,在上一集之中,在工作之中除了可以提升能力值之外,亦可以得到金錢,不過在《MF2》之中便沒有錢收了,在工作之中怪物只可以改變能力值;而在「修行」方面,基本上和下一集沒有多大的分別,唯一不同便是在修行之中,會被一些野生的怪物襲擊,這些戰鬥便是稱為「野試合」。

至於「好·壞怪物的飼養」便是完全取決於玩者的飼養方法,相信大家還記得在《MF 1》之中,戰鬥之時如果自己的怪物被擊至重傷之時,往往會出現「底力」這個指令,這便是「好怪物」的表現,而在《MF 2》之中,便追加了一種「逆上」(反叛)的指令,這種便是「壞怪物」的表現,如果出現這種指令,便代表玩者的怪物多數也會輸了;最後的「為賺錢的兼職」便是在戰鬥之外唯一可以得到金錢的機會,這種兼職的活動在Playstation之上又或是POCKET STATION之上也可以進行,而多數會以MINI GAME的方式來進行,如果能在一定時限之內完成便可以得到酬金。







Application of the property of



■這便是好、壞之差別。

DOCKET STATION 中的飼養

相信現時最令Playstation家們注意的一定會是剛推出的「POCKET STATION」,當然,講到要養怪物的《MONSTER FARM 2》當然亦會用得着這個新的東西,玩者除了可以從遊戲之中下載遊戲到「POCKET STATION」外,亦可以利用「POCKET STATION」來養飼自己的怪物,真是非常方便,再者,玩者亦可以靠玩MINI GAME來賺取金錢呢!



■不同形態的妖精真是令人花多眼亂。



製造商 ETC / 2

在家中齊起跳舞革命 ~~!

若果大家有看這幾期的「業務基地」,也許都知道於這幾個星期內,那部超人氣的跳舞機《DANCE DANCE REVOLUTION》正於各大遊戲機中心作巡回演出。然而,這隻極受歡迎的體感遊戲,即將移植往PlayStation上啦。那時大可在家中練習一番,之後才跑出街表演!!然而,由於上兩期我己為大家介紹過這遊戲業務用版的玩法,所以在這裏我會集中介紹一些PlayStation版與別不同的地方。



《DANCE DANCE REVOLUTION》最大的魅力,當然就是可以

讓你跳舞跳到身水身汗啦。不過,若果移植了落PlayStation上,變了是用普通手掣玩的話,那可真是樂趣大減啦~~。所以,為了讓大家可在家中大跳特跳,這遊戲是對應有一塊如地毯般的專用控制器的!!

這個控制器跟業務用的踏台一樣,都是有一、↓、一、 ↑這四個踏位。而這控制器的面積是84cm×96cm。然而業務用不同的是,在上面除了有那四個踏位外,還追加了×、○、SELECT及START這四個鍵,是於選擇遊戲

模式及歌曲時用的。不過嘛,若果想在家中跟朋友仔一起玩《DANCE DANCE REVOLUTION》的話,兩個這樣的控制器是少不了囉。

PS 版有的遊戲模式!

ARCADE MODE GAME:

把業務用版完全移植的一個遊戲模 式。若果你家中的音響夠勁,再加上那 地毯式的控制器,絕對有街機質素啊。



ARRANGE MODE GAME:

一個適合上級者挑戰的遊戲模式,但究竟入面又是玩甚麼東東? 在這遊戲模式內,若果玩者踏錯踏位的話,那條顯示器的數值是會減少的啊! 那麼,玩者要過版的話,可要有非常純熟的技巧啦。然而,在這遊戲模式內,也許能玩到原創的舞蹈也説不定。



TRAINING:

跟《BEAT MANIA》的家用版一樣,《DANCE DANCE REVOLUTION》入面也有一個練習模式。初初接觸這遊戲的朋友,大可先在這裏了解一下怎樣玩,之後才進入遊戲也不遲啊。

EDIT:

這可說是PlayStation版《DANCE DANCE REVOLUTION》的隱藏遊戲模式,玩者可要在遊戲中完成一定條件後,它才會出現。不過是甚麼條件、遊戲模式內的是甚麼這些東西就有待公布了。不過照字面解釋,這是否一個可讓玩者

自行編集舞步的模式呢? 噢~~我只是瞎猜而已~~



TEXT BY: 小健健

號外!

《DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX》



這邊廂,《DANCE DANCE REVOLUTION》決定推出家用版,那邊廂,業務用版的又推出新VERSION啦,這就是《DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX》了!在這個新VERSION中,就追加了不少新樂曲。日本方面即將推出,希望香港有得玩就好了。







《BEAT MANIA》的姊妹作一 《POP'N MUSIC》也要移植往家 用版了!!而且《POP'N MUSIC》 更是同時移植在PlayStation及 Dreamcast上,令兩部機的機主



TRAINING & FREEPLAY

它們也是一些讓玩者熟習遊



也有在家用大按鈕玩音樂遊戲 的份兒。(WELL,如果我兩部 機都有,究竟買哪個版本好

呢?)晤?原來你還未接觸過 這遊戲的嗎? 不要緊,那我就 為大家介紹一下它吧

基本玩法:

其實這遊戲的基本概念跟《BEAT MANIA》十分相似。在遊戲畫 面中有9條指示棒,每條指示棒都會掉些像漢堡包的「POP君」來。而 當那些POP君掉到落那條底線時,玩者就要按相對的那個按鈕。到 那首歌曲完結時,若果畫面下面那條顯示器是去到「GOOD」的地方的 話,那麼就可以過版啦。不要以前這樣是很簡單,當那些POP君一 堆堆的掉下來時,可會令你手忙腳亂啊。而業務用版就分 「BEGINNER」、「NORMAL」及「HARD」三個難度。



■POP君中間的日線跟 底線毫無接觸, 就把鍵 按下的話,就會取得 [BAD]的評價,而且還 會把畫面下方的顯示器



■若果POP君中間的白線不 是跟底線剛好重疊・只是有 少少接觸就按鍵的話·就可 取得「GOOD」的評價。顯示 器的讀數則會加一點點。



■POP君中間的白線把底 線剛好重量・運時按鍵的 話就可取得最好的 「GREAT」評價。顯示器的 **讚數則會增加得較多**

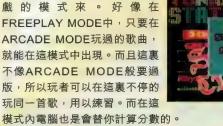
怎少得專用控制器?

這遊戲的業務用版,是有9個大得可以的按鈕供玩者耍樂的。然

而來到家用機,用那些普通手制玩 好像又不是那回事啊。所以無論是 在PlayStation或Dreamcast版都 好,都會同時發售一個名為POP'N CONTROLLER的控制器。它都是有 9個如手掌那麼大的按鈕,到時街機 感覺就可在家完全再現啦。







玩同一首歌,用以練習。而在這 模式內電腦也是會替你計算分數的。 至於TRAINING MODE嘛,就有很多功能協助玩者熟習此 GAME。好像可以把歌曲分段練習的「PHRASE」、把歌曲的其中一 段返覆練習的「REPEAT」、而Dreamcast版的TRAINING MODE更









BUTTON MODE:

要同一時間處理9個鍵,對很多玩 者來說可不是一件易事。所以在家用版 中就加入了這個「BUTTON MODE」。 在[BUTTON MODE]內,有些按鈕就 會由電腦替你按,不用玩者分心。好像



在[5 BUTTON]中,電腦就會為你按那兩個黃色鍵及兩個白色鍵, <mark>玩者只需按中間那5個鍵</mark>就可以<mark>了。而「7 BUTTON</mark>」中電腦則只會替 <mark>你按那兩個白色鍵,而</mark>玩者只需處理其餘的7個按鈕就可以了。

製造制: NINTENDO 發售日: 發售中 售價: 5800日圆 ACT 128M MEM 計画運動器

MITTING AND STATE



基本版面

基本版面即是與電腦作一對一形式作戰,在1人遊戲的STAGE 1和STAGE 3出現,特別在STAGE 11中,玩者會遇上METAL MARIO,他的防衛力非常強勁,唯獨是移動速度較慢,是唯一的弱點。

特殊版面

在1人遊戲中分別在STAGE 2、STAGE 5、STAGE 7及 STAGE 9等都與別不同,這些筆者稱為特殊版面,這些版面多是以 1人對10人以上的戰鬥,以及與NPC組隊作團體戰,不過在1人與多 人對戰的版面中,敵人只會先以3人出戰,當其中1人倒下時才會出第



◆1人與多人對戰的版面





最終 BOSS

在大亂鬥中,究竟誰是最終BOSS呢?千想萬想都想不到會是一隻手掌,牠的攻擊非常強,而且最可惡的是牠能在天空自由飛翔,有很多時牠會在場外攻擊玩者,不過在牠出完招後便會在場上停留約5秒時間,這樣大家都知怎樣做啦!



在1人遊戲中,只有達成特定的條件,在看完工作人員的名單後,電腦便會向玩者挑戰,只要將電腦打敗,玩者便可使用隱藏人物,不過這場戰鬥雙方都是只有一條生命,而且電腦的一方,不論是速度、攻擊

力和防衛力都是比玩者強,因此一不留神便會被打敗。



◆出現挑戰者



兩大隱藏人物



名稱:CAPTAIN FALCOM

作品 · 《F-ZERO X》

特徵:雖然他的移動速度很慢,但是其攻擊力非常強勁,每招都帶有火炎,不過除了正面一擊之外,每招都很難命中。







(دان

名稱: PURIN

作品: 《POCKET MONSTER》

特徵:她就有如卡比一樣,擁有在空中飛行一段時間的技

能,可是其必殺技的威力不大, 多是以埋身攻擊。

◆原地的催眠攻擊







© 1999 Nintendo / HAL Laboratory.Inc.

TEXT BY: 小健健



齊來當寵物小精靈的攝影師吧!

由於最近公仔箱播映着《POCKET MONSTER》的關係,令到各在玩具店都充滿着比卡超,就連對N64及GAME BOY的銷量也得到提升。然而,有關方面又公布了一隻以《POCKET MONSTER》為主題的遊戲啦,這就是原本預定於64DD上推出的《POCKET MONSTERS' SNAP》啦。不過,現在此遊戲已決定於N64上推出了。但是,究竟這遊戲是玩甚麼的呢?









在DOCKETMONISLAND上的最新

遊戲發生的舞台,是一個名為「POCKETMON ISLAND」的小

島。顧名思義的,島上面就住了各樣各樣的POCKETMON啦。而在遊戲中,玩者就是一名攝影師,並在島上協助大木博士進行研究POCKETMON的工作。如是者,玩者就要在這個小島上到處冒險,用以拍攝到各種POCKETMON各式各樣的動作及形態啊。





POCKET

MONSTERS' SNAP

「DOCKETMON ISLAND」上的交通互具



由於「POCKETMON ISLAND」的面積也不少,所以在遊戲中,玩者是要乘坐一架名為

「ZERO ONE號」的有 軌列車在島 內各個地方 穿梭。當然



在沿途還有很多POCKET MON等着被你攝魂 魄啦。不過,這架有軌列車是會自動向前駛

的,玩者可不能自己控制,玩者只可以控制自己的相機快門。(按Z鍵就是舉起相機,而按A鍵就是按下快門囉)所以當你見到路邊有 POCKET MON出沒的話,可要眼明手快的把牠們拍下啦。

以完成DOCKETMON REDORT為目標!!

其實在「POCKETMON ISLAND」中出現的POCKET MON,就像真實的野生生物一樣,是會四處走動及擁有不同的表情及動態。所以玩者就算行同一條路都好,所遇到的POCKET MON及牠們的動作當然也會不盡相同啦。然而當你替牠們拍過照後,就可將合心水的照片交回大木博士處,讓他替你收集起來,這就是「POCKETMON REPORT」了!!

另一方面,若果「POCKETMON REPORT」內已有一定數目的照片後,玩者就可以「POCKETMON ISLAND」那些還未去過的地方,拍攝那些還未見過的POCKETMON。而這遊戲的最終目的,就是替棲息於這個「POCKETMON ISLAND」中的所有POCKETMON拍照,並把照片放在POCKETMON REPORT中就是了。WELL,看來在「POCKETMON ISLAND」中出現的POCKETMON也不少啊,(GAME BOY版的《POCKET MONSTER》中就有152種之多~~)你有沒有把握將她們的魂魄全都攝下呢?









© 1995,1996,1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
© 1998, 1999 Nintendo/HAL Laboratory,Inc.

心跳回境口

スポーツ間 変態のフォトグラン

運動編 校園的 照片

OGKE # 汗湯れ日のメロディ

文藝編~樹 蔭斜陽下的 樂韻

比超任版還要好的心跳

原定於2月11日 推出的《心跳回憶 POCKET》早了一個 星期在香港面世,大 家不用等到情人節就 可以在GAMEBOY COLOR上製做《心跳 回憶》。遊戲除了把

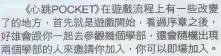


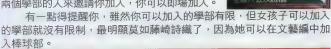


PS、SS和PC版的心跳綜合移植之外,更有很多令人意想不到的元 素,《心跳》迷又怎能錯過?



正如上一期提過, 《心跳POCKET》的兩個版 本是以學部來劃分,而事 實上,你可以在遊戲中揀 選加入的學部也沒有其他 版一那麼多,如水泳部、 演劇部都不能加入。





運動編~校園的照片

足球部、棒球部、網球部、籃球部

文藝編~樹蔭斜陽下的樂韻

文藝部、科學部、美術部、吹奏樂部

SCREEN SAVER 努力吧!



《心跳POCKET》新增的另一項有趣 功能就是SCREEN SAVER,如果你在輸 入指令時沒有按掣一段時間,又或是在輸 入指令時按SELECT掣,就可以進入 SCREEN SAVER畫面。

最初你可以得到的SCREEN SAVER 只有殺人樹熊,而隨着你所認識的女孩子 增加,跟女孩子交談、約會,甚或激怒她

們,都有可能會得到新的SCREEN SAVER,而且,當達成一定條 件,還可以得到遊戲中沒有的登場的人物的SCREEN SAVER,你又 可以跟朋友以對戰線交換SCREEN SAVER,令遊戲更耐玩。

《心跳POCKET》另一項令人感到驚喜的 地方,就是使用了大量語音。在遊戲中,認 識女孩子的時候、好感度很高的時候放學 時、大部分事件、收生日禮物特重要時刻都 可以聽到語音,令人感到很親切。這一點可以説比起超任版還要好。



與男孩子放學

在過往各版本的《心跳》遊戲中,都沒 有 與 男 同 學 放 學 的 事 件 的 , 而《心 跳 POCKET》就加入了這樣的事件。別以為這 是不幸的降臨,因為在這些事件發生的時候 都會給你遇到別的女孩子的,但這並不算你 認識了那個女孩子,你還是要以正常的程序



結識女孩子的。與男同學放學的事件好雄和伊集院各會發生一次。

DMAKE

正如其他版本 的《心跳》,當爆機之 後,無論GOOD END BAB END,遊 戲都會自動儲存,你 可以在OPTION選項





中重看爆機。此外,如果你在遊戲中玩到《beat mania》的事件,就可 以在爆機之後玩到這個遊戲,還可以通信對戰。此外,還有好些隱藏 OPTION等待你去發掘。



《心跳 POCKET》在 藤崎詩織身上 加了好些事

件,而過去的事件的出現條件亦大致相 同。現在就將部分事件列出來,讓大家也 可以追到詩織,來一次情敵對戰。順帶-提,詩織加入學部的條件改變了,算式米 奇容後公布。

對象參數(理想點/底線)

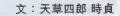
體調 50 以上	文系 130 (178 / 35)
理系 130 (178 / 35)	藝術 130(178/35)
運動 130 (178 / 35)	雜學 130(178/35)
容姿 130 (178 / 35)	根性 130 (178 / 35)
壓力 30以下	

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
任何時候	家門前	面紅 (隨機)	早起跟詩織一同上學(壓力-1)
98年春天	中央公園	無	談論兒時往事
3月	詩織家	面紅、跟詩織同一天	跟詩織一同慶祝生日
		生日、假日、沒有約會	
98年後的暑假	泳池	表情微笑、第2次到泳池	詩織從泳池滑梯滑下來
8月31日	家中	好感度微笑以上	詩織邀你一起燒煙花
穿夏季校服的	學校	面紅	跟詩織撐着一把兩傘回家
季節、放學時			
秋天	附近公園	面紅	億述兒時比身高的事情
冬天	遊樂場摩天輪 (觀覽車)	面紅	被困摩天輪
聖誕派對後	回家路上	面紅	白色聖誕

© 1994 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. 圖片拍攝自GAMEBOY COLOR畫面,質素與原來遊戲畫面有所差別,敬請注意。

GPM-50



記得在《心跳》原作之中,在夏

令營處令眾人食物中毒的她,於《出 發前的詩》中亦會再次出場,而她的



心跳回憶DRAMA

她是片桐 彩子的好朋友,是一 個游泳高手。



◆清川望的MINI GAME~游泳比賽

美樹原 孁

十分內向的美樹原 愛是藤崎 詩織的好 朋友,她十分喜愛動物,不知道她的愛犬



與優美一樣自《虹色之青春》

後再次出場的她,是一個極受男

鏡 蛛羅

同學歡迎的角色。

秋穗 實

嗜好就是烹飪了。

在《虹色之青春》出場的 秋穗 實,是虹野 沙希的好朋 友,她在《出發前的詩》中亦 會再次登場

GAME~

做優美的

烹飪助手



早乙女 好雄

他是早乙女 優美的哥哥, 亦主角的好朋友,一直在《心跳》 系列之中飾演一位「穿計引線」的





《心跳回憶DRAMA頁列》的最終章《出發前的詩》 路於決定了於今年的4月1日發售,而至於SATURN 亦會推出一隻88000圓的限定版,這的確是《心跳》

迷的大喜訊。記得我們曾於87 期介紹渦言一集的故事大鯛及

特色、現在 筆者就繼續 介紹一下遊 戲中其他的 特點吧!





◆於〈出發前的詩〉中·當然同樣是 以傳說之樹揭開序幕。

MINI GAME

之前説過,在《出發前的詩》之中會擁有十分多的MINI GAME; 原來,遊戲中的每位女角,都會有一個獨特的MINI GAME,而這一個 MINI GAME, 都是擁有着該位角色的特別之處, 的確令人十分期待。

出場角色

在《出發前的詩》之中,除了兩位女主角藤崎詩織及館林見晴、 美樹原 愛、清川 望、美咲 鈴音及秋穗 實會再次出場之外,還有如 月 未緒、古式 由加利、栗林 三枝、紐緒 結奈、虹野 沙希、片桐 彩 子、朝日奈 夕子、鏡 魅羅、早乙女 好雄、早乙女優美及伊集院 麗, 一共十七位角色。

主角的MINI GAME~馬拉松鍛鋼



之前説過,由於主角覺得 自己魅力不足,所以決定進行 一個馬拉松訓練;至於這一個 訓練,是以MINI GAME形式進 行。要決定能否追到夢中情 人,就要看看大家在馬拉松中 的成果了。

GPM-51



廿大作

我們在第92期中已經介紹過的這一隻《魔女大 作戰》了,相信大家都知道遊戲中的角色,是以當 年名卡通電視劇的主角們擔當,這的確是十分有 「睇頭」。至於遊戲的玩法,平常時是以一般SLG地 行動,但當到了戰鬥的時候,則是以ACT來戰鬥, 所以在玩的時候亦不會有太大的沉悶感覺。



遊戲玩法

當進入了戰鬥畫面,就可以 看見我方有一個的藍色的魔法門, 而敵方亦會有一個的紅色的魔法 門,若那一方先攻陷對方的魔法 門,這樣就可以獲勝。



藍色魔法門:我方的主要陣地,失守的話就會GAME OVER。大家亦可以在這裏回復每位角色的體力,又或 者換出同伴。



紅色魔法門:敵方的主要陣地,若能戰勝內裏的 BOSS,我方就會宣告勝出。



MANA POINT:若站在這一個地方一個回合的話,就 可以回復MANA。



事件體生地點:大家可以在這裏找到特殊的事件,若可 以完成事的話,就可以增加該位角色的經驗值。

1)可供選 擇的角色



- 4) 該的角色名字 6)該的角色魔法 LEVEL
- 7) 換出來戰鬥時 所需MANA
- 8)角色的體力 (HP)、魔法值(MP) 及經驗值(EXP)
- 9) 該角色可以使用 的攻擊技(戰鬥時)
- 5) 該的角色LEVEL

- 2) 我方的MANA數目
- 3) 現在是 11) 該角色可以使用 第幾回合 的特殊魔法(移動時)

10)該角色可以使用 的攻擊龐法(戰鬥時)

1250/0140

不能控制的NPC

在戰鬥中,有一些我方的角色 是不可以控制的,至於要甚樣才可 知道,大家只需要觀看角色的頭 頂,若有一個圓型的「NPC」字樣, 就代表他是不能控制的角色了。

在那一些事件 發生地點當中,若 你進入並完成該件 事件的話,就可以 取得極為可觀的經 驗值(EXP);尤其 是當角色的LEVEL 較高,打普通敵人 會很難昇LEVEL 時,來這一個地點 昇LEVEL是十分不 錯的選擇。若完成 時間快的話,還可 以將這一個經驗值 的取得數目×2 呢!。





◆將污水怪擊倒





◆清理污染環境的垃圾



◆趕烏鴉



OMAKE

在這一個OMAKE中,是可以在 PHOTOGRAPHS中觀看曾經看過的照片。

大家在 戰鬥的時 候,可以選 擇三種不同 的攻擊方 法,以下就 是三種攻擊 方法的特 性。



複擊魔法:攻擊距離比較遠,可以用作遠距離的攻擊,但由 於使用一次後會損耗魔法值(MP),所以往往在連續使用之 後,都要等一會,讓魔法值回復後才可再次使出。



特殊魔法:在地圖行動中可以使用的魔法,除了可 以用作不需進入戰鬥畫面就可扣敵人體力之外,有 一些特殊魔法還可以作回復之用。

發售日:發售中 售價:5800日圓



遊戲的故事發生在未來。在某處的一個城 市,裏面有一所巨大學校,名為「私立天照學 。外表看來十分平靜,但是一場風波即將捲起。

專門將學校攪個天翻地覆的「KS團」,由天王丸華月所 率領之下,己經令多個學校陷入恐怖的氣氛之中。當人們都 以為沒有希望的時候,一張打着和平的旗號出現了——他, 就是天王丸龍居,亦即是華月的孿生哥哥。

龍居為了對抗KS團的機械兵,所以集合了五個充滿勇 氣的女孩子,結成一個戰隊,其名字是:

學團戰隊 Solblaster





Text: 謎之隱藏人

SolBlaster

量結合~出

遊戲玩法

《學園戰隊Solblaster》是一個戰略+育成+AVG 的遊戲。玩者要扮演「天王丸龍居」,帶着五個女主角 進行各式各樣的訓練,以應付「KS團」的入侵;到 一年之後,男主角(即玩者)就會畢業,遊戲亦會結束。 在這一年之間除了會遇到大大小小的戰鬥外,亦有機會和 五個女主角發生一些事件。

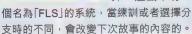


1) Event Mode



關於在校內的特別事情,都會在這裏顯

示,而且選擇分 支後,更有可能 令到女主角們的 能力改變。另 外,游戲中有一





對Solblaster的隊員進行訓 練,亦是遊戲的主要部份。

3) Battle Mode

和王天丸華月率領的KS團 及機械兵對抗的部份。



Training Mode

為了應付戰鬥,隊員是必需經常訓練的。玩者要按角色的能 力,去安排一個星期的練訓內容,如果覺得不夠,在放學後的私人指 導或會有幫助,不過每日只限指導一人。另外,玩者亦可以替角色的 武器進行改造(「開發」),強化之後的必殺技亦會有改變。

	有「通常訓練」、「克服弱點」、「特殊訓練」 改造角色使用的武器	- IM/M *	1,88
	執行安排了的訓練內容	100	(A)
SYS	有「遊戲進度記錄」等選項	D V	

體力	影響戰鬥時 HP 值的多寡	TO FIVE STATE
運動	戰鬥時角色的速度	OF C. MID SOLVER
格鬥	影響打擊力(基本武器攻擊)	P 322 (11)
根性	代表角色的防禦力	
學力	能力愈高,角色出現致命一擊的機會亦越大	Contraction and the contraction of the
感覺(センス)	能力愈高,角色的回避率亦愈高	
愛	能力的高低,會改變角色對我方使用特技時的效果	
英雄度(ヒーロー)	代表整體的能力值	

Battle Mode 流程

戰鬥之前要安排角色的配置,若在戰鬥中移動就會消耗BP

2) 自軍回合

在BP值許可的情況,可以向角色傳達各種命令

3) 敵軍回合 敵軍的各種行動

※重覆步驟2和3,當敵人或我方全滅時戰鬥便會結束

攻撃	攻擊	若不夠 BP 的話,就不能實行(每個回合完結時, BP 都會回復少許)
(福常)	通常攻擊	只限在前列和敵人鄰接的角色使用,隨角色成長可有三段強化
	武器攻離	前、後列角色均可使用,要在訓練模式中「開發」才可以強化

使用已學會的必殺技,前後列不同時會有不同的效果/招式。 必穀技

同伴亦可以提供支援(サポート)令必殺技強化。 隊伍片集的招牌貨 ——五人合擊攻擊,威力絕大。

通常防禦 普通攻擊無效化一次,有特殊效果的攻擊則不變。

代替其他角色受一次傷害。

角色所受傷害減半。

只限「火燐」才可以選擇,會代替全員受傷。

角色的排列不同,必殺技效果亦有變。會減少 BP。 觀看角色現時的能力。

GPM-53

…原來真係玩大戰略嘅

CYBER 大戰略 出擊春日隊



■這便是男主角・



空音遊戲講真

在遊戲一開始之時,大家便是在主角的夢境之中,而在主角的 夢境之中,有人和他接觸,然而,主角對這人毫不認識,雖然這樣, 不過主角認為這人是值得一助的,所以便助他一之臂力,將在 CYBER世界之中的敵人消滅,而故事亦由這裏正式開始……





■究竟和主角在談話的是誰呢?

ACT O1 ROOMMATE

主角在被海音寺老師喚醒之後,便發覺自剛才所遇見的原來是 一個夢境,而主角自己本來是在這所新的學校之中報到的,在老師的 指導之下,主角利用在身上的「PINA咭」在學校的電腦之中辦理了入 學手續之後,老師便開始介紹這裏的生活,原來在這裏,PINA咭便 等同身份證,不論是進行任何的行動,也一定要PINA咭才可以的。

之後,玩者便會結識到一名叫 「春日」(はるか)的女同學,而且亦認 識到一名對主角懷有敵意的男同學 「里昂」(レオン),之後,三人來到圖 書館,這裏可説是春人等人的「聚腳 地」,然而,當主角再次使用終端機 之時,怪事便發生了,三人於是便進 入電腦的世界之中(CYBER世界)將 敵方的終端機破壞。



■主角正在辦理入學手續。





■究竟SLIDERS是甚麼呢?

ACT OZ

MISUNDERSYE

一開始,大家只見在一個不知甚麼 的地方之中,這裏的電腦系統突然發發 生故障,這事使工司的人員不知所措, 而跟據人員們的通訊之中,春日等人知 道出事之時,在電腦螢光幕出現過一少 女的樣子……



■春日之希望主角能加入。

在回到圖畫館之後,春日 便力邀主角加入她所成的[春日 隊!,因為在上一次的戰鬥之 中,她看得出主角的實力非凡, 所以才會邀主角加入,而且這亦 是為了要升級,因為在這3年 間,他們也只是一直的停留在B CLASS之中……而另一方面, 春日組又要出動了,要對付的便 是在中央網絡之中的敵人,而且 這次是酬金的,數目是100萬。 在這戰中會有NPC出現,不要 緊,讓他們上前送死吧!



TEXT:赤目黑龍

■敵方的坦克不弱呢!



■唔……3人在分錢……

ACT 03 LICENSE

當主角、春日和里昂走到八王子市街上之時,突然雖上一個古 怪的女孩子,3人不以為意,不過,這女孩子好像便是眾人在電腦故 障之中見到的那個……終於,3人也來到了目的地,這便是春日等人 購買零件和收集情報的地方——「越後屋」,這可真是一個「九反之 地」, 而這裏的店主比爾(ビル)對主角不大信任, 他更以為主角是來 個「二五仔」的警察,為了要證實主角不是來刺探的,比爾便為主角設 了一個戰場讓主角闖一闖。

在這場「試驗性」的戰鬥之中,理論上是不會輸的,因為雙方的 實力也是差不多的,為了要得勝,玩者應該多使用「援護效果」,這樣 便可以更輕易的將敵方的隊消滅。



■這女孩子好像是……



■比爾不相信主角



■週女孩子便幾在體 網絡中的人?!

ACT 04 TRAP

回到「八王子CYBER SCHOOL」之後,春日和主角又到圖書館 之中討論問題,不過,當2人正開始之際,比爾的通訊又來到了,原 來又有人在網絡之上惡作劇了,今次的任務其實是要對付一個不知名 的敵人,他只留下一句非常古怪的句子,然而,春日對這事情感到非 常有趣,就連未知道酬金有多少也肯答應……

為了進行任務,3人又到了「越後屋」,在進入網絡之後,戰鬥便 正式開始,不過,這場戰鬥是異常慘烈的,因為機種的分別玩者可以 真正參與戰鬥的機體變得少了,所以,在這一戰之中,實際上玩者要 做的是將敵方的主腦消滅便可以了,不要勉強將所有的敵人也消滅, 因為極有可能會「蝕本」呢!



■比爾又有生意介紹了!



■敵方的戰車相當強橫。



■可惜追縱不到行凶者的 地址。

TEXT: 真·惡魔召喚師 福田FUKUDA



《女神轉生外傳》和原作相比,雖然欠缺了那種詭 異陰森的氣氛,但最相似的地方便是同樣有利用魔獸作

為同伴的設定,當戰鬥進行時只要 以適合態度來交談就能招攬魔物成 為同伴,此外亦可在通信對戰模式 中和朋友比試。

■主角的冒險歷程相當 漫長的哩



■畫面變成彩色·比起以往 的灰階度顯示為佳

和原作臺無分別,在《外傳》同樣要以 三吋不爛之舌來和魔獸們交談。在戰鬥進 行期間若選擇「談話」指令就可和敵人談 話,玩者需根據牠們的性格來判斷應對

> 方式,成功的話魔 物就會加入,相反 便會遭受反擊,故 此需要不斷嘗試。

■不斷反覆交談來找奪同伴加入

當取得2隻或以上的魔獸同 伴時,便可透過魔獸合體來製造 新成員,至於牠的能力則要視乎 合體原料的種族與及其他因素, 而有時在某些情況下則會發生 「Mutation」現象,誕生稀有的強



■合體完成了·原來是巨人 阿特拉斯

太陽系第5惑星分為阿特蘭迪斯、武 亞和利姆里亞3個部分,每個人都擁有希 望永遠和平的心願,而主角艾魯是一名學 習佳亞(GAIA)力量的訓練生,故事就在 他畢業當日發生的一個悲劇作開端。



揺為住びラカ的能力

魔獸合體聖獸重現幻獸之戰

《女神轉生外傳》系列面世已有6個年頭,現正趁GAMEBOY COLOR的盛行而推出全彩色版本,未曾玩過的朋友可要留意啊

製造商:ATLUS 售價:3980日圖 發售日:99年4月16日 容量:8M

RPG/1人/對應GAMEBOY COLOR/對應SUPER GAMEBOY/對應週訊Cable

Last Bible II 女神

戰鬥系統之變更

因前作受到好評而於93年推出的 《外傳》續篇,這次引入了兩個新的戰 鬥系統,分別是會影響魔獸心理狀況 的月齡系統和戰鬥時會話變成實時進 行,玩者回答問題的時間會對結果有 所影響,因此要果斷地作答。

麗默 路 阱

除了靠直接和魔獸談話來令之 成為仲魔外,在《外傳日》還可利用 魔獸陷阱這個途徑,在世界各地分 別是設置了若干個捕獸器的,只要



玩者把獸餌放 在捕獸器上, 稍等一段時間 就會捉到魔獸 加入。





■原作早已設有的月齡



■實時會話・回答時 間的快慢會有影響

5 VS 5 的隊制對戰

與前作純粹單對單的對戰有點不同, 今次新增了5對5的隊制對戰模式,玩者雙 方均可派遺5名魔獸出陣,當然直接參戰

的仍是單對單,但 當體力下降的話便 可更換前線隊員以 保存實力。

■比前作更強化的對戰 模式



在艾魯等人的努力下,第5惑星 終於回復昔日的和平境象,可是卻 因突變人們需要搬遷到已住有魔獸 的第3惑星去…這樣子經過了二千 年,今集故事就發生在這個人類和 魔獸共存的新國度裏。



■發生在二千年後的橫篇

GPM-55

SPG 1-2P MEM 1-5 BLOCK

文:天草四郎 時貞



TRICKY SLIDERS

這一隻由CAPCOM製作的滑雪遊戲《TRICKY SLIDERS》,的確是近期 SPORT GAME的佳作;因為遊戲中的速度感十分高之外,而且比賽的場 境又做得頗為真實,所以在玩的時候可以充分感受到滑雪的樂趣。



(病病毒素)是血角色或以固醇:抗固物建成标定的核件的

SCENARIO

這一個SCENARIO MODE是一個有少 許劇情成份的模式,每當下一場比賽要開 始的時候,教練GALE PARKER就會説出

比賽場地的特點及



◆比賽前教練會說出賽道中要注意的要項。

需要注意的事項。不過若你在賽事中未能達成 要求的標準,這樣遊戲就會GAME OVER,不 過大家還是可以再次進行挑戰的。

◆但若在賽事中未能達到要求,就會GAME OVER!

FREE

在這一個模式之中,是可以自由選擇賽事及賽道;至於賽事一共分 開X-TREME MODE、ALPINE MODE、HALF PIPE MODE、 SNOW BOARD PARK MODE及ONE MAKE MODE;這五個模式 都各有特色,現在就為大家介紹一下。

X-TREME MODE

可以任意選擇賽道的模式,若在玩SCENARIO MODE之前在這裏 作一個實習,亦是十分不錯的練習地方。

ALPINE MODE

在這裏會有很多旗幟插在地上,玩者只要依照 旗幟的方向一直走,就可以完成賽事;要留意的 一點,就是若走錯了方向的話,分數就會倒扣。

HALF PIPE MODE 純粹以花式表演的賽道,在這一條賽道的路途雖然不遠,不過由於

這一個原因,大家就要盡量爭取時間,在賽事完結之前盡量做到更多 的花式, 這才可以取得勝利。

SNOW BOARD PARK MODE

在這一個公園之中,的確與一般的賽道極為不同,由於地方是在-個遊樂場之內,所以障外物特別多,要做到較多的花式的確不易。 ONE MAKE MODE

於這一個場地中,只是供大家作為練習花式之用,大家若要鍛練花 式的話,在詰裏是最適合的地方。



瑞士(SWISS):遭是一個十分自由的場 地,大家可以當作一個練習的場地。(適 合初級者)

美國(U.S.A.):地點是一個森林之中, 所以有十分多的大樹成為障礙:大家可 以利用這個場地中倒下了的樹木來練習 花式技巧。(適合初級者)

日本(JAPAN): 場地中可以看見美麗的 夕陽、是一個美麗的場地、在賽道的後 段還可以會見列車經過呢!(適合中級





使用花式

其實要在空中使用 各式各樣的花式共不 是太難的,只要大家 在空中的時候,按下





L1或R1來作轉身,然後再按〇來打空翻,當在臨落地的時候,立即 按下×來穩定身體,這樣就可以取得很高的分數了。但若果於中的的 高度不夠,筆者就建議大家只好打一下空翻算了,免得失手扣分。

若是大家在使用了一次空翻,在落地的時候 又再次跳起使用空翻的話,是會有額外的得分 的,畫面中亦會出現COMBO字樣。

挑機角色

在SCENARIO之中,是 會有角色出來挑戰你的, 這個時候賽道中就會兩人 一起比賽,大家要以速度 及花式得分來決戰負。





◆挑戰角色出現:

◆以時間及花式來決一戰負吧

轉換服裝

在PLAYER EDIT一項之中,大家 可以將角色的衣服及顏色轉換。這 樣,大家就可以做出一個適合自己 的角色出來了;還有一點,就是大 家連滑板也可以轉換呢!





意大利(ITALY):充滿了起伏不定的地 方,障礙物亦頗多;而且實道的後半是 遺跡地帶,絕對是一個好場地。(適合中 級者)

阿拉斯加(ALASKA): 遭一個滑雪勝地 的確可以給人一個真實的感覺,大家還 可以在賽道中通過一個最大的山崖;由 於山路十分斜,所以速度感極高。(適合中級者)



阿根廷(ARGENTINA): 擁有着各式各 樣的難關,例如非常暗的地方、奇怪怪 狀的岩石或狹窄的住宅區等等,是超高 難度的揚地。(適合上級者)

GPM-56



文:天草四郎 時貞

1999 @ CULTURE BRAIN

飛龍之拳系列的最新作終於推出了,這一 隻名為《SD飛龍之拳傳説》的遊戲,同樣是一隻 對戰格鬥遊戲,遊戲中的角色除了是3D之外, 他們還是Q版人物出場。

遊戲特點

《SD飛龍之拳傳説》的特別之處,就是玩 法比一般對戰格鬥遊戲簡單,可能是控制方 法比較容易吧!而且由於這隻遊戲的角色有 趣可愛,的確是適合較年輕的朋友玩。

金錢的使用

大賽模式

當金。

编常金。

◆除可以取得 珍青膏物之

外・更可以取

這一招寶物奧義,就是當裝備了武器及防 具後,是有機會令其精靈降臨的,若能夠令其 醒覺,那一件武器或防具就會具有寶物奧義, 大家只要裝備了它,在戰鬥時按下寶物奧義的 掣,這就會使出該道具的寶物奧義。

這就是遊戲中的基本模式

了,大家可以選擇喜愛的角色,

於大賽中戰鬥,若然勝出的話,

就可以取得一件寶物,並且得到



當取得了賞金之後,大家就

可以到商店購買道具或增強角色的

基本能力值;當增加了基本能力值

之後,大家只要在大賽模式中戰

鬥,戰鬥數值上就會改變了。

基本操作

↑或\或/:跳躍

→:前進

一:後退

↓或/或\:蹲下

→→: 踏前

L或Z: 側移

R:站立擋格

」或✓或✓+R: 蹲下擋格

B掣:拳

7 大技

■ 寶物2奧義

經驗值

大家在裝備了武器防具之 後,只要在戰鬥中取得勝利,之 後就可以取得經驗值,這一個經 驗值是會增加到道具之內;若是 當經驗值到達了指定的數目,它 就會昇LEVEL,LEVEL增加 後,道具的增強數值便會增加。



◆戰勝對手後可以取得經驗值

故事模式

空中追打

◆若是時間

掌握得好·

要作瘋狂的

空中追打是

追打攻」

可以的!

在這一個故事模式當中, 大家可以使用的角色就只有龍飛 一人。除了可以在裏與電腦角色 對戰之外,遊戲中還有一個極為 詳盡的故事。



在這一隻遊戲中,空中追

打是沒有任何的限制,所以只要

對手未落地,大家就可以用各種

方式谁行追打; 若在追打完畢

後,對手仍然未落地的話,大家

若使用特定的角色,只要

將對手打倒後,在看見對手躺在

地上的時候,若立即使出特定的

招式,就可以向對手作出追打。

亦可以再繼續進行空中追打。

星命點?

在對戰中,若能夠給對手 一個連續攻擊的話,有時候畫面 可能會一黑,當對手起身的時 候,就會有一個粉紅色的圓點出 現,若大家能及時擊得中對手的 那一個部位,不論對手有多少能 源,對手都會立即輸掉。

簡單而恐怖的連續技

由於遊戲中的空中追打沒有限制,所 以將對手擊上空中,然後再給予對手連續的 空中追打是這一隻遊戲的主要招式,現在就 為大家介紹一下筆者所發現的較為實用而且

超,恐怖的連續技吧!





隼人 11 HITS

(→+大)×11



(跳前按大)→(←+大)×∞



14 HITS (←+大)×5→(秘)



優花

33 HITS+2 HITS (對特定角色) (跳前按大)→(PPP)→(! →+ 秘)→(→+大)→(→+大/擊不 中對手)→(近敵時按大/ DOWN攻擊)

A掣:腳

→ 秘奥義

▲ 寶物1奧義

使用裝備

遊戲中除了是一隻對戰格 遊戲之外,大家還可以在戰鬥前 裝備武器及防具,令角色的各種 攻擊力提昇,其中還會增強炎屬 性、風屬性、雷屬性及冰屬性等 四種攻擊;而最大的特點,就是 這一些武器及防具都有LEVEL計 算,LEVEL越高,所持有的能力 值亦會更強。

突然出現的挑機角色

在大賽模式之中,大家可 能會在戰鬥開始時突然遇到挑戰 事件,這個時候畫面會出現 「NEW CALLENGER!!」,之 後,對戰的電腦對手就會改變, 隱藏角色史渣古就會出現;當戰 勝了他的話,就可以使用這一位 隱藏角色了。



◆當戰勝了史渣古後 就可以使用他了。



1999 © CULTURE BRAIN

验售日:預定99年春 製造商:KONAMI 售價: 價格未定

AVG MEM、對應振動手掌。對應CONTROLLER手掌

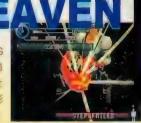
單在第91期中已經介紹過的請一隻AVG 遊戲《HYBRID HEAVEN》, 我們除了說過這 一隻遊戲的故事背境之外。還說了遊戲中以全



指令輸人形 式的戰鬥。

在今期之中, 我們會再介紹遊戲中的 其他特色與及繼續 介紹遊戲內的指令 輸入形式戰鬥。

◆遊戲是以紐約作為背









令人注目的選擇指令方或戰鬥

遊戲中,當戰鬥開始的時候,大家就需要以輸入指令的方法來 向對手攻擊,不過大家在使出招式之前,就要看情況才好使出招式, 否則大家可能會擊不中對手或者被對手反擊,所以每每在戰鬥時都要 看清楚對手的所在位置,然後再決定使用的招式,這才能夠穩操勝 卷,戰勝對手。至於攻擊的方法分別有拳及腳等等的打擊技、投技、





迴避和防禦等動作選 擇。在以走動來避開 對手的攻擊,亦不是 絕對無敵的,因為對 手是有機會截擊到 你,所以這一點大家 也要多加注意。



令輸入戰鬥遊戲



主角的成長會因戰鬥而變化

主角的強弱,是會因應戰鬥的回 數而作出變化,不過其實並不是如此簡 單的。主角的攻擊分開六種,分別是 頭、身體、右手、左手、右腳及左腳, 若大家使用那一種攻擊使用得多,或者 那一個部位被攻擊得多,那麼那一個部 位的能力亦會上昇得比其他部位為多。



若是當角色的各部位都昇到了一定

LEVEL,這樣就可以學會新的招式。

◆若用那一個部位作攻擊較 多或常常受到傷害的話·這 樣昇的LEVE、亦會更多

戦鬥以外

之前一直都説着遊戲中的戰鬥形式,並沒有説過在戰鬥以外的 玩法;其實於遊戲之中的其他時間,大家是可以控制角色四處行走, 不過由於敵方可能會設下一些陷阱或防禦設施,所以大家就要留意一 下周遭的事物,若一發現敵方的監視器或陷阱等東西,就要立即以身 上的手槍來破壞它。



◆在平常的時候是可 以使用手槍的

◆徹底破壞敵方的防 设施是十分重要!



ORINGINAL COMBO 的製成

當主角所學會了一定數量的招 式, 這就可以製作出一套自製的 ORIGINAL COMBO了。當配搭好一 套適合自己的ORIGINAL COMBO之 後,就可以在戰鬥之中,給對手一個 連續的攻擊。

> ◆遊戲中可以設 計ORIGINAL сомво



STAGE簡介

PROPERTY.

STAGE 1

主角進入了奇怪的地下世界之 中,竟發現這裏的人外表完全

樣。



STAGE 2

追尋利用遺傳因子,製造出人 造人怪物來企圖征服世界的幕



STAGE 3

主角發現了一個驚人的秘密, 就是人造人的幕後主腦,竟然

是地球 以外的 生命 體。



STAGE 4

發現到一艘太空船,主角向地

下世界 的迷團 作出挑 戰!



© 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

TEXT: 謎之隱藏人



GU GU TROP

咕~咕~嘩哈哈嚕嚕嗎吔

目標是打倒冰河長毛象!

在廣闊的銀河系中,還有很多星球是未開發的,其中「咕」星 的文明程度和我們在幾億年前原始時代一樣,十分樸素。在那個 星球上,有一名叫做ファーズ的小孩子,為了得到長毛象的肉而







這就是《GU GU TROPS》的遊戲目的了!

體驗原始生活

《GU GU TROPS》中玩者所扮演的,不只是一個,而是六個原 始人。因為是未開發的關係,他們的對話和能力值都是十分簡單的, 只有:「力(強さ)」、「體力(体力)」、「速度(速さ)」。

六個原始人各有不同的專長和能力,玩者要好好利用。不過首 先是要分配装備給他們,否則很多工作都不能進行,例如「有樹擋路 的話,就要用斧頭將它砍掉」、「用木棒擊倒動物來收集糧食」等等, 都是絕對原始的生活。







複雜游戲



首先就是要説説,玩者是不能直接控制 角色的,只能用像個鈴鈴的游標(!)來指示 他們移動。如果覺得某個地方奇怪的話,就 可以將游標移到那裏再按〇,角色便會自動 走到那裏進行調查。

之前提及要分配道具給原始人,而道具 就是在地上的藍色草堆中。照上面的方法、指示ファーズ到草堆時、

他便會自動尋找道具。拿到之後就可以用它們砍掉阻路的樹了。 ボ







チッポ

提示石板

遊戲中的道具,還有包括一件很重要的寶物——「石板」。裏面 會提供有關遊戲的智識,對冒險有幫助。 找尋同伴

在「咕」星上大家只需要找到同伴的所在,他們就會即時加入, 但是他們分散在星球的不同角落,某些地方 還要靠同伴去開路才可以到達的,所以要小 心尋找啊。

同伴之間如果要交換道具,要先由擁有 一的一方將它拋棄。之後由另一方拿起才可 以。(有點兒不方便……)









們改名啊

■找到同伴後、是可以替他 ■ファーズ是不能奪起重物 ■但是ポポフ就可以了。

注意1)



現在很多人都會化身成為「夜遊神」,不 到三點不上床睡覺,但原始人當天黑齊的時 候,就不管身邊有老虎猛獸,總之天為被地 為床的呼呼大睡……(這是十分危險的,家中 小孩不要模仿) 最好都是及早建起一間小屋。

注意2)

要往其他地方,必需造橋才可。至於方法和材料……

每個人能拿的道具不多,但是六個人起 加來就可以拿到十多件道具了,所以不要將 道具只集中在一、兩個人身上。

注意4)



因為每次只能將視點集中在一個角色身 上,如果分別行動的話,就要留意同伴的環 境和狀況(按R1或L1來轉換視點)。

遊戲的主角 P · 擅長使用各式各樣的 ス



的家庭

© Produce Two Five Enix 1999

AL GIVIVICK GEAR

6.6.6.的世

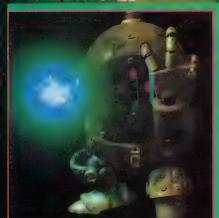
於古代遺跡發現出來的奇妙物體 FELEMENTAL GIMMICK GEAR (E.G.G.) J. 在EGG之中有一個已經沈睡了100年的男人。

揭發這事件的100年期間,世界上人類都是跟E G G 一同生活的。

网络前边鱼名 (1944年) 1943年 的数据而例如







科學家對這奇妙物體的研究終於得出結論,推出它是距離現今社會大約 5000年,但是對於如何操作這物體,便仍未知道。傳聞便是須要精靈的力量才可以啟動。經過多年來的調查證實這物品叫做「E.G.G.」,並開始研究 E.G.G.的內部結構,以當時的技術只可以做出一部比原來大 4 倍的 E.G.G.。

在古代遺跡中發生意外,在遺跡內出現了一些觸鬚向附近 的村莊襲擊,並消滅了數會都市。而且遺跡在不斷生長, 與此同時スリープマン便甦醒過來。



敵角色的 E.G.G.

在這個世界中除了玩者的敵角色的EGG之外、敵人也會有EGG的、而且 E.G.G.的性能可以多種變化。要玩者一時間適應制方法也不易的明点



BEAST 手部由多關節組 成。可以做出很多的動作。在頭 部的探測器是它的特徵

LUNGMAN 水中型的日 G.G. 特備 了適合任何 攻擊距離的

JUNKMAN 由廢鐵 做成的 E.G.G. 除了 有回復能力之外。便 沒有什麼特別。



TROOPS 手都是機關槍 主要是守護着 些重要的擴點

en Galbert BUNESU.

MINI GAME

遊戲中有三種不同的迷你遊戲讓你在冒險旅程時遇 劉·福德國3D的比賽場地內,隨着可以使用SPIN DASH的賽車遊戲;有要在限時间收集特定物件的「階

阱攻略」。另外還有一 個育成遊戲、玩者要在 版圖中找出一種生物。 然後便利用遊戲中的 ELEMENT來體飼物。 這樣便會育成出一隻不 思議生物





O HUDSON SOFT/BIRTHDAY

GAME BOY

製造商: HUDSON 售價: 3980日頁 發售日: 2月26日. 容量: 16M

POYON'S RIZONSING

DUNGEONROOM

大家還記得多年前HUDSON在超任上推出的遊戲
——《大貝獸物語》嗎?入面可有隻小可愛名為POYON
啊。現在,HUDSON就出一隻以牠為主角的RPG,並命名
為《POYON'S DUNGEONROOM》。噢,又有
DUNGEON又有ROOM的,看來會很有趣的吧,那麼現
在就一起鑽進POYON的迷宮裏去吧。

游戲特色其之一: 與別不同的迷宮結構!

《POYON'S DUNGEONROOM》中的迷宮跟其他遊戲的不同之地方,就是它們全被埋在泥土下的啊。然而POYON為了見到那七條巨龍,所以POYON可要到處掘呀掘,方能跑進迷宮中。除此之外,當POYON跑進了迷宮中後,更可在內裏掘到些道具來!!好像防具呀、武器呀這些。所以說,「掘地」可説是這遊戲一個重要的元素啊。







游戲特色其之二: 不思議的房間!!

在迷宮內,除了有些道具埋藏在你腳底等侍你去發掘外,有時你還會見到一些古古怪怪的門在這裏。其實這些就是於迷宮內的房間(ROOM)來。唔?那麼在ROOM內,又是甚麼東東?原來好一些跟解謎有關的重要人物、道具呀,又或者一些能助你完成遊戲的角色,都會在這些ROOM中出現。然而,進入過遊戲中所有房間,完成那個「ROOMLIST」,也是這遊戲的其中一個目標啊。







游戲特色其之三: 振牆都要計上四足介?

是啊,這也是本遊戲的特色之一。原來在遊戲中,有些牆壁上是印個數字的,(如「2」)這即是説POYON的掘牆能力去到LEVEL 2,才可把這扇場打破。那麼怎皮才可以把POYON的掘牆能力提升呢?原來只要把埋藏在地下的星星交給那隻名為「モグラじん」的東西,地就會把你的掘牆能力提升啦。







游戲特色其之四: 養育一隻屬於自己的 ponon 吧

基本上這遊戲是沒有經驗值的。那麼玩者 又怎可讓那隻POYON成長起來呢?原來當你把 敵人打倒後,就會遺下一些名為PARAMETER UP之石的東西。而這些石也有很多種,好像有些 可以提升POYON的HP、有些可以提升POYON 的力量等等。除此之外,也有一些PARAMETER UP之石是可以提升到POYON的屬性能力。若 果POYON的屬性能力增加,就可學會新的招式 及令招喚獸的力量更強。所以,玩者就可從選擇 拾甚麼PARAMETER UP之石中,養育出一隻 屬於自己的POYON。

GAME BOYCE LOR



遊戲特色其之五: 原來Poyon也是召喚師!!

其實在遊戲中,POYON也不是孤軍作戰的,因為在戰鬥時他可以 把召喚獸召喚出來幫牠一把啊。而且當POYON的能力提升時,牠們也 會一起強起來!!

而最有趣的,就是牠們都有自己的性格。令到就算是同一種召喚 獸也好,也會因有不同的性格而有不同的招式。







游戲特色其之大: 通訊對戰SUSTEM!

原來這遊戲也有通訊對戰功能的啊。而玩者就可透過這系統,跟 朋友仔鬥快掘出迷宮中的道具啦、還可以跟他所育成的POYON戰鬥。 甚至乎作道具及星星交換,又或者把召喚獸複製也可以啊。

TEXT: FUKUDA



朝向世界知名騎師之道

眾所周知戴圖理和史提芬等都是世界級的名騎師,各位只要在 《GIJOCKEY》的世界裏策騎良駒奪得大賽冠軍,就可同樣分享這種 榮譽和樂趣。在本作玩者所扮演的是一名新紮騎師,在整段騎師人生 歷程中不斷累積競賽經驗,從而取得練馬師的信賴與和同門師兄弟等



人發生各種事件,最後衝出日本馬圈挑戰世界舞台。模式方面,玩者可選擇由新人起步慢慢爬上一流騎師地位的STORY MODE,與及可用回《WP3》資料純粹進行競賽的TRIAL MODE。

■完全考玩者反應的賽事畫面,緊張刺激

賽事畫面簡介

既然是騎手育成SLG,賽事場面固然是最要的環節,玩者需要 按實際情況來快速地判斷。

- (1) 速度>>淺綠色棒的長度代表速度,每匹馬的最大值均為不同
- (2) 鬥心>>馬匹在陣上願意競走與否,越高代表加速能力越高
- (3) 潛能>>橙色棒的長度代表潛能,正接反映最後終刺時的威力
- (4) 體力>>馬匹的體力,賽事途中如何分配會很影響賽果



不同時代的名馬登場

在《GIJOCKEY》裏,有部分馬匹之實力是較普遍的高出不少 (即所謂明星馬),而事實上這批良駒是夾雜着實名登場的名馬如「東 海帝王」和「北方飛翔」,與及虛構馬像《WP2》中的最強馬「風之谷」 等,令玩開《WP》系列的玩家更具親切感。



東海帝王Toukai Teiou



北、斗組女Hokuto Vega

STORY MODE

在故事模式中,最重要的關鍵是與其他人的人際關係,而由於 目的是讓玩者享受高水平賽事的樂趣,故此並沒有設定遊戲的終結, 可無休止地永遠繼續下去。

Stage 1:受訓

玩者是騎師訓練學校的5名 「新牌仔」之一,當中更有女騎師 在內。遊戲剛開始時便講述5人 在學校即將進行最後考驗,考驗 內容是一場簡單的模擬賽事。在 比賽結束後,5人的競爭關係是 會伸延至職業時期,從而導致不 少事件陸續發生。

■同情們的競爭關係會令 不少事件發生

■和師兄弟們的決戰,許勝不許敗!



Stage 2:選廐

當模擬比賽完結正式畢業後,玩者便需 要選擇替關東或關西的馬房效力,因為兩邊的 登場馬匹均為不同,除了重要賽事外基本上只 能策騎所屬地區之馬匹,亦即表示這裏為玩者 打好基礎的根據地,故此要謹重考慮。



■選擇關東或關西的馬房會 影響選策馬匹

Stage 3

由於是新人的關係,故此 開始時只有很少練馬師會把馬匹 給予玩者策騎,但隨着頭馬數目 的增加玩者知名度便慢慢提升, 從而加深馬房對自己的信賴程度 增加策騎馬數目,最終脫離見習 生生涯成為大師傅,以素取各匹 名馬參戰。



■配初可獲援 的無匹有限。 別放過任何機 會

■獲得處女頭 應的玩者受到 記者的祝福



Stage 4:交涉

和練馬師委託策騎馬匹(騎乘依賴)不同,當成為自由身後玩者就可直接向各練馬師索取馬匹上陣,能否交涉成功與否要視乎玩者的騎乘Point(因應實際成績而增加),該數值越高的話就越能獲取實力強橫的馬匹。



■毎間馬房可選擇的馬 匹數目一目了然

By: Agent X

















變的歷史、不能忘記的教訓

在第二次世界大戰中,日 本正因為受到軍國主義的影響 而發動了太平洋戰爭,而且為

了奪得太平洋的控制權,竟然向駐守於珍珠港的美國太平洋艦隊發動 突襲。「偷襲珍珠港」雖然算得上是成功,不過卻直接引發了本是中立 的美國向日本宣戰。其後,美國憑藉於「中途島戰役」中,將日本四艘 主力空母擊沉,令日本海軍立時失去制空權優勢,亦提供了美軍反攻 的機會。雖然戰爭最終以原子彈來結束,不過在太平洋戰爭中,空母 對於奪得制海權的作用已經得到了證明。





遊戲的舞台將會是以太平洋戰爭作為藍本,而玩者負責指揮大日 本海軍部隊挑戰美國海軍。不過,遊戲中除了重現一些太平洋戰爭時的 重要戰役外,更設計了幾個原創劇本。至於武器方面,將同樣參照太平 洋戰爭時日美所使用的武器及艦隻,而且更設有圖鑑予玩者觀賞。

© 1999 UNBALANCE CORP. © 1999 GENERAL SUPPORT © 1999海人社© 1999柚木武士

劇本介紹

- 1.珊瑚海海戰
- 2.中途島戰役1
- 3.中途島戰役2(虛構)
- 5. 南太平洋海戰
- 6. 馬尼拉海戰 1
- 7.馬尼拉海戰2(虛構)
- 內擊隊出發!(馬標







玩者首先要派遣偵察機,以盡早知道敵艦隊所在位置。之後, 便要為空母上各戰機進行裝備及運上甲板。記著!每次行動均會消耗 一定時間,因此就算你偵察到敵艦位置而未準備好攻擊的話,便很有 機會反變成敵人的槍靶。

此外,若果空母甲板上載有裝滿武器的戰機,而又正值被敵軍 轟炸的話,則其受損程度便會增加,甚至加速艦隻的沉沒。



数型線式装が ■行動設定地圖





發售日期:2月4屆

TEXT:赤目黑龍 © 1999 Nihon Bussan Co., Ltd.

售價:4950日圓 記憶: TAB/ 2P/ 對應DUAL SHOCK (震動)

@ 1999 elc Co..l.td



掛狗頭賣羊肉的花礼遊戲 低团花2金沢文子編

汉文子今回玩也花式

MORE THE PROPERTY AND ADDRESS OF THE RESERVE OF H 10 JL 0±0 Gall L a miles **电型电阻线机器机器电路电路** ROMBINATION CONTRACT DATE 随机工作大量人的可以用量的的主托定(多量型用电路的工作)主持 FIRE ON THE RESIDENT OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE







真條開房開到手軟

AVENTAL MARKETS 大震士中國後,我以及協助北京大王等國權权 **展 政治 于从我知识和严切证从规模型** ARRIVED DAY CAR SERVE OTHER DESIGNATIONS OF **美食种种果用医用于皮肤积积之中的积余** # HOTOGRANDS TERM







THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T STREET, LANSING ME

GPM-63



又是一般的釣魚遊戲

一說到釣魚遊戲,大家便一定會認定所有的釣魚遊戲也是一樣的,而事實上,這些釣魚遊戲又真是千篇一律,而最新推出的《釣道~溪流·湖編》又是一個好例子,因為這遊戲的玩法又是和之前的同類遊戲完全一樣。

在遊戲之中,共有兩個遊戲模式是玩者可以選擇的,分別是「故事模式」和「練習模式」。在練習模式之中,玩者可以自由的選擇釣魚的地點,而且亦沒有任何的規例要遵守,玩者可以隨心所欲的釣魚,釣哪一種魚也不是問題,數量亦不限,這是讓玩者習價遊戲操作的大好時機;至於「故事模式」便是一個除了自由釣魚之外,更有正式比賽的模式,在這模式之中,玩者同樣可以自己到不同的地點釣魚,不過,在這裏會多了一個「日曆」(カレンダー)的ICON,在這裏玩者可以知道何時會有正式的比賽進行,當然,玩者的目標便是要得到高的位置,在每一次的比賽之中,玩者也要到指定的地點,釣取指定的魚類,以數量多少來決勝負,而玩者每次所釣到的魚亦代表玩者可以得到多少的金錢,有了金錢,便以到商店(SHOP/釣具店)購買新的用品,提高釣魚的成功率。



■大家可先查看一下釣魚地點的資料。



■在遠裏可以更改裝備

■遺是地區選擇畫面。



■遷便是玩者的房間。

今次又是用魚桿,不過不用「揮」

繼上次的《BASS LANDING》之後,今次的《釣道~溪流・湖編》又是可以使用「つりコン」來玩的釣魚遊戲,不過,這次的《釣道~溪流・湖編》的像真度便沒有上次的來得真實了,因為在《BASS LANDING》之中,玩者連拋魚絲也要像真的一樣做出來,而在《釣道~溪流・湖編》之中,只要一按掣便可以將魚絲抛到設定的地點之上,真是非常方便,再加上沒有風向的影響,使功率達到百份百。

除了方便之外,其實在遊戲之中也有機會是要玩者揮動つりコン的,那便是當有魚上釣的時候,當者感覺到有魚觸動魚餌的時候(會有震動效果),玩者便要第一時間抽動つりコン,這樣,魚便會真正的上釣了。



■這是地區選擇畫面



■好!上釣了!



■大家可以選擇ANALOG STICK的移動模式

比賽中最講求的是「耐性」

在「故事模式」之中,玩者一定要留心自己要釣的魚是哪一種,因為這決定了玩者的勝負,所以一定要看清楚,一般而言,在一賽比賽之中,玩者會被指定釣兩種的魚,最後的勝負便取決於哪一位參賽者釣到最多的「獵物」。

在比賽之中最要玩者有的便是「耐性」,因為在指定的地點之上,玩者要花上很多的時間來釣魚,不過,有很多時玩者也會釣到一些不是指定的魚,所以對得分來說是一個非常大的阻礙,而且如果玩者一心急的話,和上了釣魚「鬥力」,很易便會被牠會逃脱,到時便真是浪費時間。



■移動浮標也慢得驚人!



■使用△掣的視點會有助觀察魚的動向。 **基本操作**

釣魚之外的操作

方向掣 左	STICK, ANALOG STICK	選擇指令
〇掣/ R3章		決定指令
×掣/ L3掣	9 -	取消指令
△掣	離開未完成	的畫面之用
START		開始遊戲
SELECT	喚出	HELP FILE



■要留心目標是哪一種魚!



■好! 釣到指定的魚了!!

約角時的操作

到用时的珠作		
方向掣/左STICK, ANA	LOG STICK 選擇指令 上	
移 魚桿向上舉 左移:魚桿向左揮・右移・魚桿向右揮		
〇掣/ R3掣/ ANALOG	BOTTON 決定指令	
	收魚絲	
×掣/ L3掣	喚出指令 (CON	
△掣	將視點移到魚餌的落點	
SELECT	喚出 HELP FILE	

© 1996 SystemSoft Corporation © 1999 Vingtetun Systems/ OZ CLUB

TEXT:赤目黑龍

和玩舊GAME完全沒有分別的遊戲

WCW / NWO THUNDER

貫的美式暴力

啊!原來又是這種非常美式的暴力遊戲,然而,這只 是「做SHOW」而已,可是,那些充滿暴力傾向的美國人真 是對這種極之假的體育活動非常喜歡,所以,美國的廠商 每年也會推出多隻這類型的遊戲,《WCW/NWO THUNDER》便是最新推出的美式摔角遊戲。



■ / 物的動作 真是非常「硬」

在遊戲之中,玩者可以說是一個真正的「破壞王」,因為只要 一站在台上,玩者便可以使用任何的方法將對手打倒,就算是打到 台下,也可以利用在台邊的任何東西攻擊對手,真是無所不用其 極,亦絕對表現出美國人暴力的一方面。

説到遊戲本身,真是非常不濟,因為遊戲之中的人物動作非常 「生硬」,而且不是太過流暢,所以看慣了的「真人表演」不是太像樣,而且和一直以來的同

- PUNCH CHOP
- KICK
- ACTION



Championship Wresting, Inc.

All Software © 1998 THQ INC

STATE CAME PITAGNS

© 1998 World Championship Wrestling.

A Time Waner Company, All Rights Reserved.

WCW (tm) and NWO (tm) are trademarks of World

All characters depicted, are trademarks of or used

under license to World Championship Wrestling Inc.

… ※ ■ 清 伸 是 暴 基 本

MIKICK .

彩入明 1

TEXT:赤目黑龍

類遊戲沒有多大分別,完全沒有新意念,就如在玩「老年遊戲」一樣。

説到遊戲的操作,真是非常的簡單,不過,實際上這遊戲的操作是

絕對不簡單的,因為除了基本的4方向和4個掣之外,其實不同的掣和不同

的方向是有極之多的組合方式,這些便是人物之間的不同招式了,可惜,

在調校操作之時是不可能看到人物的不同攻擊的,所以,通常一開始之時

玩者便會任由對手魚肉,久而久之,相信不少玩者一定會放棄這遊戲。

嘩!真是「人強馬壯、勢如破竹」,一般的摔角遊戲



Contender is a trademark of Sony Computer Enter-

最多也只是有大約10名的選 手,不過,在《WCW/NWO THUNDER》之中,竟然有24名

的選手供玩者選擇,真是非常厲害呢!在眾多的選手之 中,有一些是大家一定會非常熟悉的,然而,大部份也是 只在美國本土有點名氣的傢伙而已。

製造商:SCEA 記憶:1 BLOCK

SPT/ MEM/ 2P/ 對應DUAL SHOCK

© 1999 Victor Interactive Software Inc

平真是沒有一隻比較像樣的拳擊遊戲出現過,不過,當玩過 《CONTENDER》之後,這種想法便一掃而空了。

《CONTENDER》是一隻非常正統的拳擊遊戲,而這遊 戲是採用了全立體多邊形來製作,所有的人物亦是一樣使用



了立體多邊形,所以看上去是 頗具真實感的。

在遊戲之中,有3個不同的遊戲模式,



tainment America Inc.

EVENT」,這是一個像是故事一樣的模式,玩者大可以當這是一個 「養人模式 | 來玩;其次的便是「EXHIBITION |,和其他運動遊戲之中 的同樣模式一樣,玩者可以自行選定自己和對手的人選;最後便是 「TOURNAMENT」,這是一個以淘汰賽方式來進行的世界級拳賽。

從拳之中學習

在《CONTENDER》這拳遊戲之中,不同的人物也有着屬 於自己的特殊攻擊,有的是直拳,有的是鈎拳,各有不同,不 過、在使用上便是完一樣的,所以玩者不用太過擔心在操作上 會出現問題,不過,由於在遊戲之中是沒教導大家怎樣操作自 己的拳手的,所以大家便要花一點時間習慣一下操作方法了。

而在遊戲盒面是寫着對應「ANALOG CONTROLLER」 的,不過,事實上除了是對應DUAL SHOCK的震動功能之 外,便不能使用其他的所謂ANALOG功能了,實在是有點兒





在世界拳壇之中,在這一年間才出現了 真正的「女子拳賽」,不過 《CONTENDER》之中,不只有女子參賽,而且 更加是一個可以作男女混合賽的遊戲,然而, 在遊戲之中,只有兩名的女子拳擊手,而且由於 是使用立體多邊形來製作,所以大家不要期望這 遊戲之中的女子拳擊手會有任何的「大膽演出」,而 最令玩者驚奇的是這些女子拳擊手的能力是絕對不 會比男子拳擊手為弱。



聽歌又呼頂科督·射擊又呼頂好刺激

IS INTEREBAL SECTION

大洲幻 张2]。

唔……《IS INTERERAL

SECTION) 究竟是 隻怎樣的 遊戲呢? 她自稱是 一隻射擊



遊戲,事實上,這遊戲並非-隻一般的射擊遊戲。

真係講都唔信,這遊戲 自稱當玩者將自己選擇的CD 放入之後,在遊戲之中的背景 排列便會有所改變,真是相當 的精采(好像),而且好像是變

化多端的遊 戲呢!



吓?附送無敵模式

© 1999 SQUARE/ positron

在遊戲之中,遊戲的模式好像很多,不過,其實來來去去也只是 隻非常普通的射擊遊戲而已,在《IS INTERERAL SECTION》之中, 其有5個可供選擇的遊戲模式,分別是「NORMAL」、「ENHANCED」、 「AMBIENT 1」、「AMBIENT 2」、「AMBIENT 3」,其中的「NORMAL」 和「ENHANCED」便是最正常的遊戲模式。「NORMAL」便是最基本的

游戲模式,玩者要在管道之中將敵人消滅。 在8個STAGE中,最後也會有一個BOSS出 現,只要將BOSS擊倒,便可以過版; 「ENHANCED」基本上是比較難的 「NORMAL」而已。

[AMBIENT 1] . [AMBIENT 2] . 「AMBIENT 3」便是可以讓玩者自己選擇CD

放入Playstation之中遊玩的模式,「AMBIENT 1」是依照「NORMAL」 的,不過玩者可以選擇的只是1個STAGE之中的分支而已; 「AMBIENT 2」則是一個難度比較易的模式,除了可以選版之外,

> BOSS亦不會出現;最後的「AMBIENT 3」便是無敵的模式,玩者會變成無敵狀

態,而且可以自 由選版, BOSS 亦不會出現。





TEXT: 赤目黑龍

唔……今次SQUARE真是太失策 了,竟然推出這樣的一隻遊戲,首先,遊 戲本身最失敗的地方便是變化不大,遊戲 之中來來去去也是在差不多一模一樣的管 道之中盪來盪去,所以,很快便會玩厭,

就算是多了這個 換CD的功能, 這個遊戲依然是 一隻令人提不起 興趣的遊戲。



面也是簉

■玩來玩去 也是這樣



製造商:SME

發售日:1月28日 記憶: 2-15 BLOCKS

ADV / MEM / DUAL SHOCK對應

藥到病除~?

現代醫學科技一日千里,不少 本來是世紀絕症的疾病已經完全受 制於人類之下,而且隨著微型科技 的日漸成熟,便有科學家開始研究 利用微型機器直接通過血管進入病 人的患處來進行手術。這種類似今 天我們常用的「內窺鏡」差不多的機 械,將會於未來日子逐漸成為手術 中不可或缺的東西。

當然,醫學界人仕更希望能夠 親身進入病者的體內,以進行更親 近及清楚的研究。可是,這種天馬 行空的醫學技術,似乎只有 《CLICK MEDIC》才能做到!!

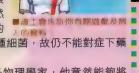
CLICK MEDIC

故事

時代為20世紀末,人類突然被一 些不知名的細菌襲擊,而引起了一場 不可收拾的疫症。其時,醫學界在努 力研究下,終於發現了引起疫症的根 源:3種互相制衡的細菌。不過,雖然 人類知道3種細菌之間存有互相制衡的

的解料。 力量,但因為不能確定患者體內是那種細菌,故仍不能對症下藥 而顯得束手無策。

不過,有一位來自日本的素粒子物理學家,他竟然能夠將 機械縮小至如細胞般大小。這樣,醫者便可以乘坐這部名為「VB Machine」的潛水艇,直接進入病者體內,並找出患者是受那種



春のお子伝いをする

細菌感染而即時對症下藥

玩者就是一名利用[VB Machine]治療病人的醫生,當 中玩者需要首先詢問病者的情況,以予測病者受細菌感染的 部位。之後,玩者便可進入患者的體內進行探索,以找出病 源所在。不過,由於玩者所駕駛的潛水艇有燃料限制,而且 病人身體亦會因有外物入侵而出現日漸衰弱的情況,所以玩 者必須在限時內找出病源來進行治療。

當找到病源位置時,玩者便需要因應細菌的種類來對 症下藥。由於3種細菌之間存有互相制衡力量,因此玩者便 可以放入用來剋制的細菌,以消滅引起病症的細菌。

■智心胎聽病者的 症狀·以予測病原 ■雖然有不同種類 的細菌選擇 但仍 是以互相制衡的原

By: Agent X



3 種細菌的互相制衡圖







SILENT HILL

幕末波漫 月華之創土2

SEGA RALLY 2

种機世界 EVOLUTION

REFRAIN LOVE 2

TRUE LOVE STORY 2

造戲研究坊 JLEAGUE TACTICAL SOCCER

遊戲研究坊:THOUSAND ARMS

遊戲研究坊:TALES OF PHANTASIA

68

72

80

86

94

98

100

102

103





SILENTH

若是墜進了寂靜之山,等於進入了迷離之界!





地圖來觀看。



地圖表示(△):若是要看看角色的所在位置,就可以按這個掣

作看MAP的SHORT CUT掣;再按×或START的話還可以放大



這一隻KONAMI的ACTION遊戲《SILENT HILL》,的確是十分引人注目,因為遊戲的玩法除了與《生化危機》極為相似之外,遊戲 中的解謎成份的確很高;而且這隻遊戲所營造的氣氛十分詭異,故事亦十分耐人尋味,絕對是上佳之作!最近,《SILENT HILL》率先 推出了美版,相信許多朋友已經開始了遊戲;筆者現在就為大家解開這一隻遊戲的謎團,揭開它神秘的面紗......

前方步行(方向掣按1):使角色向面前方向步行。

後退(方向掣按,):使用時角色會慢慢後退。

左轉身(方向掣按:):使角色向左方轉身。 右轉身(方向掣按 ·):使角色向右方轉身。

決定/調查/掙脱(×):

選擇選項的時候按一下就可作決 定;若要調查物件的話亦可使用。 若是被特定的敵人纏着,可以連按 ×來掙脱牠。



腳踢攻擊(敵人倒下時走近按×): 當敵人倒下時,走近牠時使用這招可 以不浪費彈藥來消滅牠。



右方側移(R1):按下後角色會一步步的向右方側移。

視點回復(L2):可以將視點變回正前方。

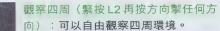


開啟或關閉手電筒(○): 若然覺得所在的地方比較暗的話,可 以用作開啟手電筒的 SHORT CUT



攻擊準備 (R2):

攻擊前的必要動作。





取消(□):在選擇任何選項的時候,按一下就可以取消。



掣;用作關閉亦可。

躍後(緊按□再按,): 令角色朝後方彈起。

跑動(緊按口再按1): 可以使角色向前奔跑。



攻擊 (緊按 R2 再按×):可以向敵人攻擊。 暫停遊戲 (START):可以用來完全暫停遊戲。

出現視窗 (SELECT):

可以觀看角色的體力狀態及所持 的道具、使用道具、更撈囿Z 器、上彈、觀看地圖及調較遊戲 設定等等。



在遊戲的平常狀態中,雖然是不可以看到角色的能源,不過大家可以進入視窗中 觀看角色的身體狀況;若你是使用DUAL SHOCK手掣玩的話,在沒有體力的時候, 手掣就會震動起來,十分方便;至於角色的身體狀況大致分為以下五個。





良好(淺綠)



普通(橙)



在敵人倒下時

當敵人倒下時,若不立即上 前繼續攻擊作追打,隔一會敵人 是會起身再次戰鬥的,所以當敵 人倒下了的話,記得要攻擊牠多 - 下啊! 若要慳彈藥的話, 上前 用腳踢攻擊追打是最佳的方法。

多種攻擊

在這隻遊戲是分開槍擊系及打擊系兩種武器。槍擊系 雖然攻擊距離遠,不過使用時 會計彈藥,至於打擊系攻擊距 離比較近但威力平均,而且還 擁有三種攻擊方法。



垂直攻擊(緊按R2 再緊按×):

攻擊時武器會直落至地 上,除威力十分大之 外,還可以擊中貼地的 敵人。

斜攻擊(緊按R2再按×): 威力雖然較弱,不過可以攻擊到空中的敵人,而且收招時間較快。 交叉攻擊(緊按R2再連按兩下×): 連續使用兩次斜攻擊,可以給予敵人比 較大的傷害,不過出招後的收招時間比 較慢。



避免不必要的戰鬥

由於遊戲中角色遇上敵人的機會 十分多,而敵人倒下後是沒有任何東 西可以取,所以大家在遇到敵人時, 還是以逃走來脱身比較好。至於在逃 走時,以S型的路線來逃跑最為實 際,因為某些敵人的移動速度很快,

若利用S型的跑步方法可以輕易避開牠們的攻擊。

搜尋道具的重要

因為敵人所出現的地點十分多, 若身上持有更多道具的話會在戰鬥時 更為有利,所以大家絕對要盡量取多 一些道具(如子彈及體力飲品);而這 一些道具,很可能擺放於商店的門 口、街角或頗為隱閉的地方,所以大



家要小心觀察四周,罕置有沒有這等可靠的道具出現。

黑暗的用途

當身處一些黑暗的區域時,的確是 伸手不見五指,不過若大家開手電筒來 照明的話,敵人就會輕易發現你,所以 大家若知道敵人的所在,便可以嘗試不 開手電筒,然後小心地繞過牠的後方 向他攻擊,若是成功擊中牠的背部的 話,是可以一擊致命的。



記錄地點

當找到了這一本類似筆記 簿的東西,大家就可以在此作 出記錄,SAVE進度。



SILENT HILL 地圖

1)記錄地點

住宅區域地圖(RESIDENTIAL AREA MAP) 廚刀(KITCHEN KNIFE)

體力飲品 (HEALTH DRINK) ×2 手電筒 (FLASHLIGHT)

微型訊號機(POCKET RADIO)

- 2) 手槍子彈 (HANDGUN BULLETS) × 2
- 3) 體力飲品 (HEALTH DRINK)
- 4) 手槍子彈 (HANDGUN BULLETS) ×2 鋼管 (STEEL PIPE)

寫着莎露字跡"往學校"的字條

- 5) 體力飲品 (HEALTH DRINK)
- 6) 記錄地點

急救葯箱(FIRST AID KIT) 體力飲品(HEALTH DRINK)×3

- 7) 手槍子彈 (HANDGUN BULLETS) 獅子之鍵 (KEY OF "LION")
- 8) 體力飲品(HEALTH DRINK) 稻草人之鍵(KEY OF "SCARECROW")
- 9) 體力飲品(HEALTH DRINK) 樵夫之鍵(KEY OF "WOODMAN")
- 10)手槍子彈(HANDGUN BULLETS)×2
- 11) 體力飲品 (HEALTH DRINK)



- 12) 寫着莎露字跡"狗屋"及"李芬街"的字條
- 13) 急救葯箱 (FIRST AID KIT)
- 14) 屋之鍵 (HOUSE KEY)
- 15) 記錄地點

急救葯箱(FIRST AID KIT) 手槍子彈(HANDGUN BULLETS)×2

體力飲品(HEALTH DRINK)×3

16) 手槍子彈 (HANDGUN BULLETS) 體力飲品 (HEALTH DRINK)

- 17) 手槍子彈 (HANDGUN BULLETS)
- 18) 體力飲品 (HEALTH DRINK)
- 19) 記錄地點

體力飲品(HEALTH DRINK)×2

A)咖啡店

遊戲開始



重福

父女夏利美遜(HARRY MASON)及莎露(CHERYL)正在車上,但兩人突然在公路上遇上意外,兩人連車撞進山丘處。

當夏利醒來,發現女兒莎露不在旁邊,由於他擔心莎露的安危,於是便趕快下車找她。離開了車廂,夏利正身處一個很大風雪的地方,夏利心想「莎露,妳在那裏呢?奇怪…這處很靜,就好像一個鬼城一樣。」之後,夏利就向前走,希望找到莎露。

不一會,夏利聽到了腳步

聲,於是他就趕快上前看看。於矇矓的還境下,他看見一個小女孩,於是夏利便說:「莎露?是不是莎露啊!?」不過小女孩聽後,竟衝衝地走了,於是夏利便走上前問:「妳究竟要去那裏?」但小女孩依然不理,繼續往前走,夏利立即說:「嗨!等等啊!」,不過小女孩還是走了,這樣夏利唯有追趕上去查個究竟。

當追到了一條小巷,夏利看見了一些血肉模糊的東西;行了一會,四周的環境突然奇怪地轉暗,於是夏利取出打火機來照明,這總比漆黑一片為好吧!當轉過彎後,可以看見一張壞了的輪椅及一張病床,夏利覺得十分奇怪。當到了小巷的盡頭,夏利看見一副屍體被掛起來了,他立即開口道:「這是甚麼?這裏究竟發生了甚麼事!?」當他正想四周查看之際,後方突然出現了數隻怪物,於是夏利拔足狂跑,希望能夠逃走,不過當他回到原路時,其中的一度鐵閘竟然鎖





了,在不能抵抗的情況下,夏利被怪物擊量了。

當夏利醒來,正身處一間咖啡店之內,而且還有一名女警員出現。夏利問:「我是否在發夢嗎?」女警員:「覺得甚樣?」夏利:「好像被一架貨車輾過

一樣,但現在好了一點。」女警員:「很高興聽到你這樣說。你住在這裏的嗎?不如告訴我這裏究竟發生了甚麼事吧?」夏利:「等等,我只是一個遊客而已,我來只是渡假,而且我只是剛剛來到,所以也不知這裏發生了甚麼事,於是我就一個人四處查看。」女警員:「哦?!」夏利:「妳有沒有看見一個大概七歲左右、矮小、黑髮的小女孩?她是我的女兒。」女警員:「對不起,我在這一個鎮上所見的唯一一個人





就是你。」夏利:「鎮上的人究竟到了那裏去?」女警員:「相信我吧,若我知道是會告訴你的,現在我可以告訴你的,就是這裏有一些非比尋常的怪事正在發生着,我就是知道這麼多了。」夏利:「唔…」女警員:「你叫甚麼名字?」夏利:「夏利…夏利美遜。」女警員:「我是絲寶班納(CYBIL BENNETT),是鄰鎮白藍(BRAHMS)的警員;這裏





是我的女兒啊,我不可以讓她獨個兒留在外面的。」絲寶想了一會便說:「你有沒有槍?」夏利:「呀…沒有。」絲寶:「取這一把吧!希望你不需要使用它,但先聽我說,當你拉下扳機時,一定要知道對方是誰,若非必要就不要使用,還有,不要因為錯誤而射中我,明白了沒

有?」夏利:「明白了,謝謝!」絲寶:「你最好盡量留在在裏附近,當我找到幫手後便會盡快趕回來。」之後,絲寶便離開了這裏。大家可以在這間咖啡室(地點A)中找到記錄地點及取得SILENT HILL的住宅區域地圖(RESIDENTIAL AREA MAP)、攻擊用的廚刀(KITCHEN KNIFE)、回復用的體力飲品(HEALTH DRINK)×2及照明用的手電筒(FLASHLIGHT),之後大家就可以朝門口走去。正當離開之際,







咖啡室內的桌上,一個訊號機正在高聲響起,於是夏利上前看看,突然間,一隻有翼的怪物衝了進來,於是夏利立即拿出絲寶交給他的手槍,將這一隻飛翼怪物幹掉。當怪物被擊倒,夏利心想:「這不是發夢啊!這裏究竟發生了甚麼事呀!?」;之後,大家可以在桌上取得預知怪物接近的微型訊號機(POCKET RADIO),當怪物正在接近,訊號機就會發出警鐘聲,若是怪物越接近,響聲就會越大;取得微型訊號機後大家就可以離開。離開了咖啡店,夏利想:「莎露究竟去了那裏呢?還是再次到小巷找找吧!」,接着,夏利便朝小巷(地點B)進發。



| 找尋

大家在向小巷進發前,可以 先到(地點2及3)取得手槍子彈 (HANDGUN BULLETS)×2及體 力飲品,之後才走向小巷入口。在 小巷盡頭(地點4)的位置,可以取 得手槍子彈×2及威力比廚刀更強的鋼管(STEEL PIPE),在旁邊,還會找到寫着莎露字跡的字條,上面寫着"往學校"("TO SCHOOL"),夏利説:「這不是我在莎露五歲生日時送給她的素描冊?唔...她應該是到了學校吧!」於是夏利就準備向(地點E)的文偉治小學(MIDWICH ELEMENTARY SCHOOL)進發。不過大家可以先到(地點5、10、11及13)處取得道具體力飲品×2、手槍子彈×2及急救葯箱(FIRST AID KIT);之後大家便可進入商店(地點C)作記錄及取下急救葯箱及體力飲品×3。



封鎖

因為到處的街道都破爛不堪,夏利尋遍四處,亦不能找到通往文偉治小學的通道,於是大家便可以向(地點7)走去,在那裏的警車車尾箱可以取得獅子之鍵(KEY

OF "LION"),警車旁還可以找到手槍子彈。

接着就是往(地點8)進發;借倒下了的大樹走向一間屋的門前,可以取得體力飲品,並且在門口的信箱中可以找到稻草人之鍵(KEY

OF "SCARECROW") .



下一步是走到街巷中的籃球場(地點9),在這裏可以取得體力飲品,在地上的血跡亦可找到樵夫之鍵(KEY OF "WOODMAN")。

當取得了三條鍵之後,便可以在 (地點12)的地上找到另外兩張寫着莎露

字跡的字條,上面寫了"狗屋"("DOGHOUSE")及"李芬街"(LEVIN st.),於是夏利立即在街口轉左,走向李芬街的(地點14)。

終於,在(地點14)處找到了一間狗屋,調查狗屋後會發現有一條屋之鍵(HOUSE KEY)在內;取得了屋之鍵







後,就可以進入這一間屋中 (地點D)。

在屋中除可以取得急救 葯箱、手槍子彈×2及體力飲 品之外,大家還可以記錄遊戲 進度;當走近後門時,左方牆 上有一張地圖,地圖上刻下了 三個記號,於是夏利便將記號 刻下自己手上的地圖處不過一





看之下,其實這三個位 置是取得三條鍵的地 點,由於早前已一一取 得,所以大家可以直接 開啟後門。

當從後門出去,四周會變得漆黑一片,於是夏利就開啟了手電筒作照明;在這一個後花園,可以取得體力飲品

×2, 之後大家可以在向西面的小木門離去。

接着,大家可先到(地點16、17及18)取得道具手槍子彈×2及體力飲品×2。而在(地點19)的校巴之中,進入後亦可找到記錄地點





及取得體力飲品 (HEALTH DRINK) $\times 2 \circ$ 當一切取得後,就可以進入文律治小學 (地點E) 。

TEXT : KOTARO

幕末浪漫第二幕 月華之劍士 一月中芳華 緩散月下一 華土烈震月華之奏·幕末劍客浪漫 第三幕

ER - 鐵腕猛虎 - 直衛 示源

月に美く草、飲りゆく花

攻擊力重視角色直衛示源,通常技總合方 面速度不算高,但是勝在判定大,就以近距離 輕斬(--+A)為例,不論在於「技」與「極」(連殺 斬起動),抑或「力」劍質(連繫站立輕斬 CANCEL往各類指令投),均有着主導性的作 用,而站立重斬則剛好相反,主力對空,其次













■對手於版邊時,使用「翡翠碎」或「技」劍質三段「白虎襲」後,能夠以「碎 腕·潰擊」作為DOWN攻擊

至於下段突擊方面,示源的蹲下重斬和轉足拂(\+C)雖然速度較慢,不過優點 就是距離和範圍夠遠,適合遠距離或DASH中使用,用於「技」劍質DASH上段攻擊或 連殺斬之中,有意想不到的效果!另外,示源的吹飛蹴(→+C) 起動速度亦十分之 快,不單止能令對手即時倒地,而且更可連繫其他攻擊(遠距離重斬⟨→+B⟩)或 CANCEL往各種必殺技,是不可多得的通常技之一。

碎腕·潰擊 對手倒地時近距離 C+D 對手倒地時\+C

特殊技

碎拳·猛虎爪

琉璃碎 空中近敵時C+D

必殺技

白虎鸌 ↓ / --+ C (「技」或「極」劍質時能連續輸入三次) 烈咆吼 - 1 X + A

絕咆吼 - | \ + B

近敵時--/ 1 >-+ A or B or C 悲翠迹

近敵時──\↓✓───+℃ 金剛碎

金剛碎中---/ N--+A (對手能按A掣解拆) 金剛碎中-/ > + B (對手能按B掣解拆)

壞中 | /--+ A (對手能按A掣解拆) 壞中 / --+ B (對手能按B掣解拆) 烈 握中 1 / 一+ A (對手能按 A 掣解拆) 握中 1 / 一 + C (對手能按 C 掣解拆) 壞或握後沒有輸入指令

轟震 🗈

昇華對應技

1 /-+ A or B 白虎爪

暴虎馮河

暴虎馮河中→ \ / ←+B 推使天藝地

暴虎馮河中→/ \→+B 勇往镇淮

動天驚地

震天動地 握中→\↓ / → → 、 / → + AB 同按(對手能按 A 掣解拆)

因果應報 --/ | \--+ AB 同按

潛在奧

天俱戴天 近敵時→\ ↓ / ---+ B

握中→\ ↓ / → → ↑ . / → + C (對手能按 C 掣解拆) 怒髮衝天

拔山倒河 + A Dr B

站立B〉〇〉上 站立C〉×〉上 →+ B 〉 × 〉 上 ++ C > × / × >上/上 端下A〉〇〉下 x+C>O>下 站立A DASH 攻擊·上級) B+C>×>中 辞業・猛虎爪(←+B)>×>上

※紅色部份為連殺斬起點、〇…可以CANCEL、×…不能CANCEL,還 有除DASH上段攻擊以外,其他攻擊均不能利用蹲下B作為連續

碎拳・猛虎爪

持有硬體術效果的特殊技,能夠抵禦下 段判定以外的連續性攻擊(投技和部份攻擊除 外),主力作為對空之用。

琉璃碎

一定商榷餘地。



空中型投技, 與其他角色同樣, 落空時會出現失敗 動作,令着地後不 能即時作出任何行 動,基本上是不能 活用於實戰之中, 所以實用價值也有

■對手於 版邊時· 使用二段 「白虎襲」 後・跳起 「琉璃碎」 遍打·是 僅存的用 法之一

鳴謝: SNK ASIA LIMITED提供資料

白虎襲

絕咆吼

先讀對空指令投, 而擊中對手時更會自動追

加攻擊,主要作為連續技

(「力」劍質CANCEL吹飛

蹴、「技」劍質CANCEL

第二段[白虎襲])之用。

移動型指令投,共

分原地(A掣)、近距離(B 掣)和中距離(C掣)三種位 置·其中「力」劍質的「翡 翠碎」主要能夠作為連續 技(CANCEL通常技)或對 空技(近距離「翡翠碎」持 有硬體術效果)之用。

■今集「力」劍質的最大特

點·就是可以利用通常技 CANCEL指令投連續攻擊

中距離突進攻擊, 其中「技」劍質的「白虎襲」 能夠連續輸入三次,而且 第二段的「白虎襲」更可以 CANCEL往其他必殺技 所以是連續技(CANCEL ■對手防禦時·大可以利用第二 往「絕咆吼」)和攻防戰略 上的重點技倆之一。



段 「白虎襲」 CANCEL 往「翡翠碎」 (B製)作奇襲性攻擊,相反若對手 預先以後跳迴避的話·則可以使 用「絕胞吼」或第三段「白虎襲」作 為空中觀響





列响吼

前方向打擊技,其 中「力」劍質的「烈咆吼」不 論難中對手與否,均會自 動追加攻擊削減對手體 力,相反「技」劍質的「烈 咆吼 攻擊防禦中的對手 時則會自動中止,令受到 反擊的機會也大大提昇, 所以比較建議確定命中對 手時才使用。

> ■對手近版邊時,可以利用 下段亂舞奥羲「拔山倒河」(↓ ↓+B)作為遍打攻擊



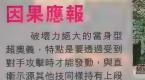
連攜投技的起動攻擊,能夠衍生出「壞」、 [握]、[潰]、[昇]、[轟震]、[烈]、[墜],以及超奧 義「震天動地」和潛在奧義「怒髮衝天」九種不同的指令 投,除了自動追加攻擊「轟震」之外,其他一概均可以 利用該投技相應的按掣將之解拆,所以能夠洞悉對手 的衍生路線,就可以增加解拆投技的成功率。



金剛碎衍生表

■在「金剛碎」擊中對手時,假若對手錯誤輸入任何按擊, 角色 倒地的時間就會延長,令到受追打的機會也大大提昇





指令投式潛在奧 義,持有上段硬體術的效 果,基本特性與超奥義 「動天驚地」相同,而且更 可以作為對空之用。





對空中攻擊。

近距離打擊技,其中[力] 或「極」劍質的「白虎爪」是昇華對 應必殺技,主力用於連續技之 中,至於「技」劍質的重「白虎爪」 則持有硬體術的效果,所以主要 作為對空之用。

白虎爪

突進打擊型超奧義,也 是唯一能夠連續昇華對應技的 攻擊,不過缺點就是單體威力 較弱, 所以主要依賴兩種不同 性質的追加技「驚天動地」(投 技)和「勇往邁進」(打擊技), 來增加技本身的攻擊力。

■對手防禦[暴虎馮河]時,可以利用投技特性 的追加技「驚天動地」作為奇襲性攻擊

動天驚地

指令投式超奧 義,由於技本身速 度較慢,因此只適 合於牽制對手時突 襲式(CANCEL通 常技)使用。





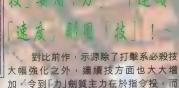
※黃色…中段判定、綠色…下判判定

「技」劍質則以連殺斯CANCEL往「白虎襲」作為主導。 其中牽制技方面,示源比較側重近距離輕斬、蹲下輕 斬、以及輕的「白虎爪」,至於「碎拳·猛虎爪」。「技」 劍質的重「白虎爪」、「力」劍質的「翡翠碎」(B掣),以 及超奧義「因果應報」,由於持有硬體術效果,所以是 可靠的對空技之一。

■跳起輕斬或蹴攻擊作為中段或截擊空中的對手有不俗的效果









CRISIS CHRIST

特殊技

降炎鸌 空中下要素+C

必殺技

翼燕纸 劫炎爪 \-+B 劫炎爪中! ·一+ B 不知火 焰咆吼 爾靜鼓動 ,/-+C(可按着掣儲勁)

焦咆吼 1 + A or B

星火燎原 紅蓮朱雀 空中 AB 同按

空中-/ | \-+ B

まる 単変

TA OF B



於空中對手後· 能夠以其他必殺 技作為追打攻擊

前作LAST BOSS嘉神慎之介,雖然通常技速度遠較其他角色 為慢,不過好處就是上下段(站立和蹲下)夠清晰,而且攻擊距離亦非 常遠,在於牽制性和連續技方面也有着一定的影響。地上通常技中, 嘉神的重點落於蹲下蹴(下段起動目押近距離輕斬〈←+AC同按〉)和 近距離輕斬(「技」劍質連殺斬起動)之上。至於空中通常技,嘉神主要 依賴跳起輕斬或蹴作為空中截擊,而空中蹴則作為背中攻擊之用。

奎中專用突進技,由於具有中段性質,所以 能於起跳或後跳中使用,作為奇襲性的背中攻 擊。此外,「降炎襲」的最大特點,就是可以利用 其他必殺技(包括超奧義、潛在奧義和亂舞奧義) CANCEL「降炎襲」收招或着地的硬直時間,令到 連續技和攻防戰略上的變化大大加強,是嘉神主 軸性的技倆之一。





遠距離牽制性飛行道具, 雖然起動速度高,但是收招時間 較慢,所以嚴禁近中距離使用, 而且最好作為連續技組合。











■只要了解蹲下蹴、近距離輕斬・以及 遠距離重斬三者的特性·就算簡簡單單 的連殺斬也可以成為無限連續技

劫炎爪

外型與「飛燕翼」十分相 似的近距離用打擊技,雖然判 定是比較大,但是同樣為連續 技專用,至於追加技「不知火」 主要作為增加技本身的攻擊 力,特殊性質欠奉,所以建議 確認命中對手時才可使用。



■對手於版邊被「不知火」擊中後, 假若想以空中受身立即發動反擊 的話,那麼便以「焦饱吼」將之對處吧!

近距離型指令投(貳 之秘劍紅蓮腕?),判定範 圍較通常投為大,其中輕的 「焰咆吼」主力連續技組合 (CANCEL通常技或「降炎 襲」),而重的「焰咆吼」攻擊 力則較高,所以主要作為對 人戰中奇襲之用。



關靜鼓動

增加劍質GAUGE量的特殊必殺技,回復 速度極高,主力用於吹飛蹴(「力」劍質 CANCEL,「技」劍質連殺斬衍生〈→+C〉〉後, <mark>對手不能DOWN迴避時,利</mark>用有限的時間來增 加劍質GAUGE量。



■以「肅靜鼓動」引對手進攻·也是對人戰中 的重點之一

焦咆吼

對應昇華的對空 系必殺技,是為嘉神最 可靠的對空兵器,其次 則作為連續技(「力」劍 質昇華超奧義)之用。



紅蓮朱雀

空中專用超奧義,雖然與「降炎襲」同樣持有中段性質,不過起動速度方面就不能同日而語,主要作為連續技(「力」劍質昇華或CANCEL「降炎襲」)使用。





国本瞻翟



※黃色…中段判定、綠色…下判判定

星火燎原

地上防禦不能的飛行道具,缺點是起動速度慢。而 且攻擊判定較細,只要對手稍為跳起就可以輕易迴避。所 以建議利用擊中對手時不能DOWN迴避的技倆,暗算後 轉移動或原地起身的對手。

鳳凰天昇

強化型「紅蓮 朱雀」,起動速度較 高,能夠連繫空中 通常技(重斬、蹴攻 擊)或CANCEL「降 炎襲」使用。



如前所述,由於嘉神通常技方面速度較慢,所以要依杖連殺斬來彌補技本身的不足。而與李烈火同樣,嘉神必殺技的共同毛病就是被對手擋格時會出現極大硬直,因此迫使其主攻連續技方面。從基本戰法埋首,嘉神重點是保持中遠距離的位置,利用下段牽制DASH蹲下蹴、中段背中「降炎襲」,配合針對防禦的指令投「焰咆吼」和主攻反擊的對空技「焦咆吼」,作為對戰中的有效手段之一。





■利用低空 「降炎襲」(背中?正面中段?)攪亂的 轉移動或原地 起身的對手



■相反對手後轉移 動時則CANCEL往 「飛燕翼」作為遠距 離牽制

SHADOW WOLF

真田小次郎

特殊技

散華 無二・烈 選擇「技」劍質時一BC 同按 選擇「力」劍質時B+C

(可按着掣儲勁,儲勁兩秒以上之後為昇華對應技)

必殺技

虚空殺 — \ \ + A or B 疾空殺 \ — + A or B

昇華對應持

無明劇

超奧素

矮在奧美

狼牙·零

・/一/一+B(可按着掣儲勁)

3. 舞魔主

百古連斬

+ A or B

以通常技作為主軸的角色真田小次郎,整體性能方面十分平均,而且通常技上大部份均與驚塚十分相似,其中近接戰有近距離輕斬(一+A×1~3)作為密着狀態的主導性攻擊,中間距離有站立和蹲下輕斬作為牽制,至於上下交鋒則有速度顏快的空中蹴和距離夠遠,對地性能極高的跳起重斬作為中段、背中,以及先讀對空截擊之用(假若對手非較遲起跳的話,對手是不易用「彈」格開攻擊,特點原理就與驚塚的空中重斬相同)。

華備

「技」與「極」劍質的專用特殊技,持有中段攻擊判定的特性,雖然出招速度較慢,但是擊中對手時能令其飄浮於空中,造成種種不同的追打機會,主要作為連續技起首或先讀對空之用。



■利用蹲下蹴目押近距離輕斬(一 +AC同按)的下段起動特性,作為 連繫連殺斬或其他必殺技



■先以對空彈令對手出現硬直,再用「散萃 連接超奧義「無明劍,贊」作為追打攻擊

「力」劍質專用的強化型防禦 不可斬,與鷲塚的「俊速·無之間 合」同樣,當儲勁至兩秒以上之後 (角色身泛紅光時),技本身的攻擊 力和突進力就會增加,而且更可以 昇華往超奧義,作為連續技攻擊。



速度比DASH還要高的前方移動技术本身沒 有攻擊判定。特點是能夠穿過對手、繞往背後。而 且更可以CANCEL往其他必殺技。成為各種不同的 突襲性攻擊。至於追加技「天地」則是近距離投技, 由於判定範圍較細,所以極力主張利用通常技牽制 對手時CANCEL使用。

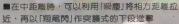
翔尾閃

近中距離型突進技,其中技 的前半部份為下段判定,而後半 部份則為上段判定,主要作為近 距離連續技之用。



虚空殺

真田的主力對空 技,對橫判定並不算 強,所以用途方法亦與 鷲塚的略有不同。



遠程飛行道具,其中共分為 速度重視的輕「疾空殺」,以及威 力重視的重「疾空殺」兩種。



■重「疾空殺」起動時已經持有攻擊判定, 能夠抵禦對手的飛行遵具攻擊·截擊仍硬 直中的對手



■利用「虚空殺」暗算使 用空中受身的對手,或 者吹飛時的空中追打

狼牙・零

與鷲塚「最終·狼

牙局樣的潛在奧義,特

點是起招速度極慢,雖

然儲勁兩秒以上之後。 技能轉化成防禦不能的 攻擊,但是在於實戰用 途不大,令其局限於中 遠距離內或對手倒地起 身時作為突襲之用。

無明劍

■注意「瞬

塵」移動距

雕的位置。

向對手背中

發動攻勢

近中距離打擊技,能夠連續三次作出突 刺攻擊,也是對應昇華的必殺技之一不過重 點就是要在「無明劍」第一段中昇華使用,難度 頗高,所以比較建議利用CANCEL時間(重斬 CANCEL往「無明劍」後攻擊判定未出現之前輸 按)的特點,完成整個動作。



突進亂舞式超奧義,是為連續技 專用攻擊([技]劍質連殺斬〈重斬〉 「散華」;「力」劍質MAXIMUM「無二 烈」「無明劍」昇華),其中第三次突 刺是持有中段判定,能夠針對未知其 特性而蹲下防禦的對手。



■對手體力不繼時・「無明劍・贄」是 削擊對手的最佳攻擊

※黃色…中段判定、綠色… 下判判定、橙色…連續兩次 下段判定







■由於「無明劍」限制昇華於近距離進 行·所以在遠距離中昇華就要活用 「瞬塵」維持相方之間的距離

利用全面的通常技作為主 上制实襲令人防不勝防!

■利用近距離輕斬、站立輕 斬,以及蹲下輕斬CANCEL往 「疾空殺」或「天地」作為近中距 離的牽制和奇襲,假若對手跳 躍迴避的話·則可以使用「虛 空殺」作為空中截擊

維持中遠距離作戰的小次郎,戰術重點基本在於站立輕斬或蹲下輕斬 之中(「技」劍質連殺斬、「力」劍質連續技),其中能夠連繫高速移動技「瞬塵」 (「天地」),作為奇襲、攪亂對手,而飛行道具「疾空殺」則可以作為近中距 離的基本牽制,至於通常技或連殺斬取不到優勢的時候,更可以CANCEL 往「瞬塵」繞道逃走(對手回頭狙擊的話,就使用「疾空殺」對處)。



DARK SOUL ~ 蜡闇之殺戮劍~

必殺技

無銘 (伍之追) 無銘 (伍) 或無銘 (極) 後硬體術中一/ \ \一+C

昇華對應技

無銘 (壹) \→+ A or B

超奧義

無銘 (絕) → + AB 同按 (可接着掣儲勁)

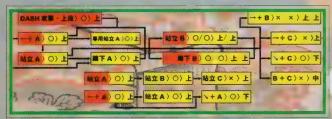
潛在奧義

無銘(極之追) 無銘(極)後硬體術中→/ \→+ AB同按

亂舞奧蘔

R銘(滅) I + A or B

連殺斬表



※紅色部份為連殺斬起點、○…可以CANCEL、

×…不能CANCEL

無銘(貳)

上昇系對空技(飛天御劍流 龍翔閃?),實 用價值極高,其中重的無銘(貳)持有近距離突進 效果,能夠作為連續技(CANCEL小技)之用。

截藝解析

高性能通常技角色刹那,雖然在近接戰中佔不到極大的優勢,不過卻可以利用通常技唯一牽制「站立輕斬」作為近中距離的主軸。其中站立輕斬不單止速度快、距離遠、攻擊範圍廣,而且上方向判定意外地強、可對空、可組合連續技、也能防止對手起跳,所以用途相當廣泛。

至於速度極快的下段判定技「蹲下輕斬」(「技」劍質連殺斬中為上段,一十A則為下段,雖然可以CANCEL,但是不能繼續連繫連殺斬)和「技」劍質打上斬(「力」劍質時則以「無銘(參)」取代),是刹那下中二擇不可或缺的元素,只要適當地配合遠距離重斬(一+B),就可以輕易控制整個前方戰陣。



■利用空中重新(二段攻擊)和空中跋 (超招速度快)的特性、作為中段奇襲或 背中攻擊



■特性與站立輕斬相近的空中輕斬,同樣是空中戰中不可或缺的兵器

無銘(壹)

近距離打擊技,是對應昇華的必殺技,可以抵消超奧義或潛在奧義以外的飛行道具,其中輕的「無銘(壹)」重點在於速度,是連續技組合和昇華專用,而重的「無銘(壹)」則剛好相反重點在於威力,雖然出招速度較慢,不過好處就是擊中對手時,可以再作空中追打,而且在近距離中即使被對手擋格亦不易受到反擊。



■在第二段「無銘(壹)」以後輸入「無銘 (絕)」,就可以輕易昇華往超奧義



■對手在版邊時·可以利用重「無銘(壹)」攻擊對手·再以輕「無銘 (壹)」、「無銘(貳)」或「無銘(参)」作為空中追打

無銘(四)

先讀對空專用指令 投,對空性能稍遜於「無銘 (新」」,主力針對「牽」 「 空中攻擊後或空中受身的 對手。



■利用「無銘(四)」擊中對手後 不能DOWN迴避的特性,就輕 易可以使用「無銘(極)」發動作 為DOWN攻擊

■注意「力」劍 質的輕「無銘 (貳)」擊中對手 時·對手是可 以空中受身即 時作出反擊!

無銘(參)

超低空中段突進技,起動速度極高,能夠連繫小技(「技」劍質蹲下輕斬或蹲下蹴)作出奇襲性的攻擊。



無銘(伍)

硬體術(硬直無效化)發動技,能於 5秒時間之內,抵禦投技性質或部份特定 技倆(如「狼牙」)以外一次的攻擊。在硬 體術狀態中,可使用追加技「無銘(伍之 追)」,而擊中對手時,更能令其於短時 間內不可作出任何行動,優點是可以 CANCEL往其他必殺技,缺點是出招速 度慢、判定範圍細、擋格後硬直大,所 以頗難應用於實戰之中。



■無銘(伍之追)擊中空中對手時·能令對 手停滯於半空·造成各種不同的追打機會

無銘(絕)

強化型「無銘(臺)」超奧義,同樣能抵消超奧義或潛在奧義以外的飛行道具, 出招速度頗快,主要作為連續技使用 (「力」劍質各式重斬、「無銘(臺)」昇華; 「技」劍質連殺斬(重斬)),而按掣儲勁則可以控制招式的發動時間。



無銘(滅)



※黃色…中段判定、綠色…下判判定、橙色…第一段為下段 判定,第二段則為中段判定

對戰要點一取勝關鍵在於攻守佈署、通常技主守,必殺技助攻!~

雖然剎那的優點是攻擊力大,但是反過來說其弱點也就是招式破綻亦大,所以其對戰要點主力在於通常技([力]劍質站立輕斬牽制、「技]劍質近距離輕斬起動連殺斬)和「彈」兩者。戰術方面,剎那主要利用蹲下輕斬或蹲下蹴,以及單體使用時令人難以招架的突發中段「無銘(參)」,作為簡單的下中段組合,加上「無銘(伍)」和「無銘(極)」等硬體術效果輔助,在攻在守也能穩操勝券。

無銘(極)

強化型「無銘(伍)」潛在奧義,發動時已持有攻擊判定,能於10 秒之內,抵禦投技性質或部份特定技倆(如「狼牙」)以外三次的攻擊。 在硬體術狀態中,能使用一次「無銘(極之追)」或三次「無銘(伍之追)」 (自體CANCEL並不計算在內),但是要注意使用次數是會因所受打擊 次數而遞減,其中受到一次攻擊就不可以使用「無銘(極之追)」,而相 對來說亦只能使用兩次「無銘(伍之追)」,如此類推。

至於追加技「無銘(極之追)」,雖然攻擊力絕大,但是性能方面就 還要遜於「無銘(伍之追)」,所以同樣難於應用實戰之中。





INNOCENT SLASH 一純潔之太刀筋一高嶺 響

特殊技

 紙一重躲也
 A + B

 待機重要也
 紙一重躲也中一+ C

 結構重要也
 紙一重躲也中一+ C

 总於防備之心也
 按着 START 掣不放

必殺技

包華對應特

近寄斬也 -- 十B (可按着掣儲勁)

招奧義

發勝神氣也 ・ノーノー+ AB 同按

潛在奧義

畏死之心也

---/, \-+B

亂舞奧義

越屍而行也

I I + A or B

紙一重躲也

上半身無敵的攻擊迴避技,能衍生出「待機重要也」和 「峙機重要也」兩種追加技。其中「待機重要也」的特點就是能 夠穿越對手、繞往背後,而且也可以CANCEL往其他必殺技 作為突襲式攻擊;至於「峙機重要也」則是向後方的小跳躍, 能夠使用空中各種攻擊,成為近距離的中段技。

武藝解析

居合少女高嶺響,通常技如同其劍術特性一樣『出招快、收招慢』,所以攻擊落空或被對手擋格時,後果往往相當嚴重。在近接戰中,高嶺響主要利用速度高的近離輕斬(一十A)或站立輕斬(蹲下輕斬),作為牽制和連續技(「力」劍質連殺斬起動)的主軸,而先制性的站立重斬則主要作為對空。至於空中對方面,高嶺響跳躍攻擊雖然對橫少中重斬則十分之強,令其地上連續技方面取得極大的優勢。

■利用蹲下蹴連繫「力」近距離 輕斬(--+A)或「技」劍質連殺 斬・便可造出簡單而容易的下 段起動連續技





怠於防備之心也

增加劍質GAUGE量的挑發 技,回復速度極慢,對於實戰中用途 可謂不大。



遠間斬也

近中距離的神速打擊技,共分 上段(A掣)和下段(B掣)兩種攻擊模 式,由於起動速度快,因而適用反擊 或連續技之用。



■「遠間斬也」缺點 就是收招時硬直較 大, 所以利用判定 前端攻擊對手作為 中距離突擊或牽制

水月突也

中段突擊技,雖然起招速度較慢,但是擊中對手時,能 以「遠間斬也」、「發勝神氣也」,以及「越屍而行也」作為追打攻 擊,所以具有一定的實用價值。



招的發動時間,也 是近接戰中重要的

當身技,能夠反擊下段、背中、投技,以及飛行道具性質以外的打 擊,缺點是起招速度慢,而且判定出現時間極短,所以頗難活用於實戰之 中。此外,「居合也」能夠衍生攻擊力重視的「略斬也」和增加氣絕暈眩值的 「拔斬也」兩種追加技,作為提昇技本身的攻擊力和特殊效果。









■「居合也」主要作為CANCEL通常技或部份必殺技的軸心

廣神鎮也

強化型「近寄斬也」的高速 突進超奧義,攻擊力絕大,是 為連續技專用組合(「力」劍質昇 華「近寄斬也」、「技」劍質連殺 斬〈DASH上段攻擊、重斬〉), 能以對空「彈」格開跳躍攻擊或 「力」劍質吹飛蹴(→+C)後截擊 着地的對手。



對戰要點一輕斬是近接戰牽制 重點是「發勝神氣也」

高嶺響雖然距離控制和破壞力兼備,但是通常技和必殺技的死角之處也相當多,所 以懂得如何牽制,就是戰術中的重點!正 如前述,高嶺響近接戰的主導在於小技, 而起跳重斬和「峙機重要也」則是中段突襲 不可或缺的技巧之一,至於中距離牽制則 可以利用遠距離重斬(一+B)及神速打擊技 「遠間斬也」。



近寄斬也

對應昇華突進技,其中按掣儲勁可以控制移動距離和出招的發動時 間,特點是近距離中攻擊力較大,能夠穿過對手(「力」劍質昇華、「技」劍 質CANCEL往其他必殺技,以正面背中攪亂對手),至於遠距離時攻擊力 則較弱,容易受到對手反擊,所以兩者主要應用於連續技之中。





■「近寄斬也」最大的缺點就是限制昇華於近距離中進行,令到其實用 程度大打折扣

畏死之心也

近距離中發動的打擊投潛在奧義,在近接戰(牽制DASH指 令投、連續技組合)中能發揮絕大的效果。

> ■在一定範圍以外、 投技不能成立時·「畏 死之心也」就會變成威 力極小的打擊技





越屍而行也



※黃色…中段判定、綠色…下判判定

SEGARALLY 2



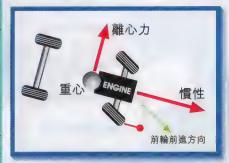


經過上期的介紹,大部份的讀者都應該了解《SEGA RALL 2》的玩法與及其特色,而在今期裏筆者將會為大家介紹三種RALLY驅動方式的特點,10 YEAR CHAMPIONSHIP的每年比賽賽道、環境和最佳名次等,以及剖析街機模式中的四條賽道,盡量令讀者能夠取得遊戲中的所有冠軍。

MACHINE

FRONT ENGINE

這個類別是以前置ENGINE、前輪驅動行走的MACHINE。在遊戲中的PEUGEOT 306 MAXI就是這種格式的,而且是RALLY CAR中的少數派。前輪輪胎除了產生力量前進外,亦兼備了改變方向的功能。當踏著油門來進行滑行時,車身會向外滑行。由於重量都集中在前方,所以前輪的抓地力特別良好,而放開油門更會令抓地力回復,從而減少較大的失誤。



4WHEEL DRIVE

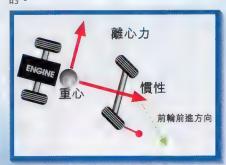
從文字上就可以知道這是由4輪驅動前進的類別,這種車會持有良好的轉彎能力。在入彎時後輪會作一定的扭曲,令到車子回到直路時的推進力增加,而當前輪扭曲轉彎時,車子會稍微向前進的,這就是4WD的缺點。可是,在行駛濕滑路面時失去POWER會有可能不能前進。由於4WD被譽為最能配合RALLY車的驅動方式,所以大部份的RALLY車都是使用這個種類。



MIDSHIP REAR DRIVE

TEXT:怪傑

車身中間的後方就是配置ENGINE的地方,後輪是驅動輪,而前輪是操舵輪。在遊戲中的STRATOS就是採用了MR的。滑行的時候,油門的開關是可以控制滑行量的,而不需要BRAKE幫助。不過,當路面濕滑時,控制會比較辛苦而隱定性亦會很差,相反地它就是一種技術型的MACHINE。當習慣之後,才會發現駕駛這種MACHINE是最樂趣的。



10 YEAR CHAMPIONSHIP

※以下表中的所有BEST TIME都會因賽道環境以天氣變化,而令到相同賽道的最佳時間有所偏差。

YEAR 1



RACE/YEAR	Rain	Visibility	Time	Temp.	Lap Time	Position
1.MUDDY SS-1	30%	Normal	Morning	20c (68F)	0'57"	12
2.ISIE SS-2	10%	Good	Day	22c (71F)	1'12"	9
3.SNOWY SS-3	100%	Bad	Day	-5c (23F)	1'04"	5
4.RIVIERA	100%	Bad	Day	10c (50F)	1'15"	1

GET: SUBASU IMPREZA 555

YEAR 2



1.SNOWY SS-1	80%	Bad	Day	-10c (14F)	1'18"	12
2.MOUNTAIN SS-2	20%	Normal	Day	18c (64F)	1'05"	7
3.ISIE SS-2	80%	Bad	Day	15c(59F)	1'15"	4
4.MUDDY SS-3	40%	Normal	Day	28c(82F)	1'31"	1

GET: MITSUBISHI LANCER EVOLUTION IV

YEAR 3



1.DESERT SS-1	70%	Bad	Day	15c (59F)	1'00"	11
2.MUDDY SS-2	25%	Good	Evening	20c (69F)	1'14"	8
3.SNOWY SS-2	15%	Good	Day	5c (41F)	1'02"	4
4.MOUNTAIN SS-3	20%	Normal	Day	18c (64F)	1'13"	1

GET: TOYOTA CELICA GT-Four ST 185

YEAR 4



1.ISIE SS-1	10%	Normal	Day	15c (59F)	0'52"	12
2.MOUNTAIN SS-2	70%	Bad	Day	12c (53F)	1'08"	8
3.DESERT SS-2	10%	Normal	Day	30c (86F)	0'56"	4
4.RIVIERA	10%	Good	Night	5c (41F)	1'11"	1

GET: MITSUBISHI LANCER EVOLUTION III

YEAR 5



1.MOUNTAIN SS-1	20%	Normal	Day	18c (64F)	1'00"	11
2.DESERT SS-2	10%	Normal	Evening	15c (59F)	0'56"	6
3.MUDDY SS-2	80%	Bad	Morning	26c (78F)	1'12"	3
4.ISIE SS-3	10%	Good	Day	19c (66F)	1'05"	1

GET: PEUGEOT 106 MAXI

YEAR 6



1.MUDDY SS-1	80%	Bad	Day	25c (77F)	0'58"	12
2.SNOWY SS-2	60%	Bad	Day	-4c (24F)	0'56"	8
3.ISIE SS-2	10%	Bad	Night .	18c (64F)	1'13"	5
4.DESERT SS-3	10%	Normal	Day	30c (86F)	1'18"	1

GET: LANCIA DELTA integale 16V

YEAR 7



1.SNOWY SS-1	10%	Normal	Night	-15c (57F)	1'21"	12
2.DESERT SS-2	70%	Bad	Day	15c (59F)	0'56"	8
3.MUDDY SS-3	80%	Bad	Day	20c (69F)	1'33"	5
4.MOUNTAIN SS-3	10%	Bad	Night	10c (50F)	1'12"	1

GET: FIAT 131 ABARTH RALLY

VEAR 8



1.ISIE SS-1	80%	Bad	Day	15c (59F)	0'54"	12
2.MOUNTAIN SS-2	85%	Bad	Day	12c (53F)	1'10"	8
3.SNOWY SS-2	100%	Bad	Night	-6c (21F)	0'56"	4
4.MOUNTAIN SS-3	65%	Bad	Day	19c (66F)	1'18"	1

GET: PEUGEOT 205 turbo 16

YEAR 9



1.DESERT SS-1	0%	Normal	Evening	25c (77F)	0'59"	11
2.SNOWY SS-2	0%	Good	Morning	5c (41F)	0'53"	7
3.MOUNTAIN SS-3	39%	Bad	Morning	8c (46F)	1'12"	3
4.MUDDY SS-3	80%	Bad	Day	28c (82F)	1'35"	1

GET: ALPENE RENAULT A110



1.MOUNTAIN SS-1	10%	Normal	Evening	16c (60F)	1'00"	12
2.MUDDY SS-2	100%	Bad	Day	28c (82F)	1'14"	9
3.DESERT SS-3	15%	Normal	Day	31c (82F)	1'19"	5
4.ISIE SS-3	100%	Bad	Day	15c (59F)	1'13"	1
5.SUPER SPECIAL STAGE	10%	Normal	Night	10c (50F)	1'46"	1

GET: LANCIA 037 RALLY

The state of the s

ARCADE MODE~賽道完全攻略

AIR AIR AND THE STATE OF THE ST

LAYOUT \$

2,3,4速···SHIFT (上落波) ACCELETON 点面)

TUNK IN (放油門)
BRAKE (制動器)

SE Sociale (Handbrake)

COURSE NO.1

DESERT SS-1

目標LAP TIME…58秒 目標POSITION…11位



POINT A

開始後立即上2速,然後3速。玩者將會感到行走時SHIFT UP的感覺。在開始後不久就是一個角度十分小的彎角,而同時在這裏亦都上至4速,以內角進入這個最初的彎角,而盡量獲取一條直的路線。直的路線



= 最短縮線。 Z TIME縮短線。 之後就更與所 建入POINT B 之前的是玩 這亦位 準備。

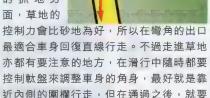


POINT B

砂地的內側與草地之間,沿途賽道的積水行走。 不過輾過積水時會令車速大幅減低,所以走上草地是



好的方法。 另外在輪胎的 抓 地 力



進行COUNTER,以免和圍欄產生碰撞。

POINT C

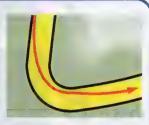
這裏需要以S字基本方式來直線行走。最好以滑行的方式來產生直線行走。首先玩者要外線進入最初的彎角內側,而成為提早開始右滑行的起點。如果在這裏沒有行內線的話,就會很難在下一個彎角中順利地取到最好的行走路線。在這裏放開油門減速來拉直車身。進入內線時,下一個彎角就會迫在眉睫。當沒有在前一個彎角滑行時,就要大膽地大幅度的COUNTER,跟着就會開始左滑行。這裏的「大膽地大幅度的COUNTER」是重要的,因為會影響能否順





POINT D

在DESERT裏,這個就是最大的彎角。由於這彎之前是一條 直路,令速度再次提高,所以需 要安全的由外線切入,而這樣就 可以以最直線的方式進入這個彎 角。在切入彎角時,可以感覺到



彎角有多深,而這裏要以向着岩石來進行左滑行。最好當然是沿 着 牆 壁 的 內 側 來 走 啦 ! 順 利 地 通 過 這 個 彎 後 , 當 然 要 以

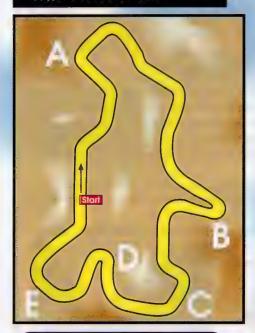


COUNTER來更正車身的姿勢。由於路面的隨時改變,所以走在賽道的中央是最理想的路線。而細微的COUNTER操作,可以車身令提早持有加速姿勢,這就是縮短時間的重要要素。

COURSE NO.2

MOUNTAIN SS-2

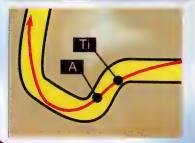
目標LAP TIME…1分4秒 目標POSITION…6位



POINT C

最初由外線進入左彎角的草地內線,而這樣第一階段亦完成了。當進入第二個彎角之前就放開油門,令速度減至205km左右。進入這個右彎角時便再按油門,而且將軟盤扭向右邊。這樣就能夠以直線來通過S彎角部份。在一段短直路後,就是一個右彎角,便需要靈活的使用甩尾,而走到直路的外側。這麼難的會用。這麼難的彎角。這麼難的彎角。必需要多練習才可順利地通過的。





POINT A

這裏要由賽道的外側進入,而且以第一個彎角的內側牆來開始右滑行。這個 時候,放開油門令速度稍微的減低。之後就要活用這個右滑行的慣性,而這個是

最適合直線進入下一個彎角的姿勢。在過程中當然要作輕微的COUNTER,來保持以直線進入的路線。這樣兩個彎角以右滑

行來進 入就可 以了。





POINT B

這個彎角必定要做好彎角外線的準備。以髮夾彎的基本—SLOW IN • FIRST OUT。由彎角外線開始,



SHIFT DOWN至3 速。然後,

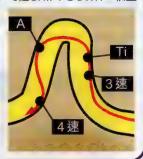
然。然後, 將軟盤完全扭向右面而按BRAKE。這時候的 BRAKE是需要大力按下一段短時間,從而令 車身急速回轉。車身差不多向着圍欄就要放 開BRAKE而再按油門,而當車身微微地流向 外線時亦是加速的開始。不單如此,還要以 賽道的狀況來作出相應的車身調整。

POINT D

在進入這個髮夾彎之前,必須走到外線。跟着之後,以最快的時間將軟盤完全扭向 左面,隨即SHIFT至3速以及放開油門。之後,車身就會開始回轉來通過這髮夾彎。最後 的加速就會在車身向着完成髮夾彎的直路時才按。「HANDLE、TUCK IN、SHIFT至3速」 是一套連串動作,所以一定準確無誤。這樣玩者就可以從完成這個髮夾彎中得到樂趣。

這個髮夾彎亦會有另一個通過方法,順序以踏BRAKE、3速SHIFT DOWN、軟盤





POINT E

這裏要由中或外線進入去通過第一個彎角。如果做不到的話,速度就會提高,而車身便會流向外線,令到沒有位置來進入下一個彎角。這個時候要注意的是切入內線,在跟着的直路部份要

以甩尾行走,而下 一個彎角就將軟盤 扭向右來切入。這 個彎角是十分自然 屈曲的。

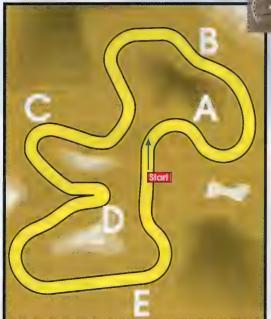




COURSE NO.3

SNOWY SS-3

目標LAP TIME····1分1秒 目標POSITION···5位







POINT A

這是開始直路的難關。幸好,前半部份的路面是砂地,而之後就以S彎角的基本方法,即是使用直線行走的技術來通過。這裏要注意的是不要令輸胎走到內側的積雪上。如果只是一邊的輸胎走到積雪上還以片輪來行走的話,還可以無事的繼續駕駛,而慎重的沿着RACE LAYOUT來行走最短的距離便OK了。如車身向外滑時,就以細微的COUNTER操作令車身持有加速狀況,從而擺脱向外滑的情況。

POINT B

這樣連續的小彎,要使用直線的行走,而且路面不會有雪的。除此之

外,亦要使用甩尾的滑行來行走,從 而令玩者確實地認識直線行走彎角的 意思,以及COUNTER的作用。





POINT C

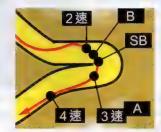
這個POINT C是由一個左邊而純的髮夾彎而構成的。在通過CHECK POINT之後,就要SHIFT DOWN至3速,如果做不到的話,就不能順利地駛過這髮夾彎。當SHIFT至3速後,立刻輕按BRAKE而令到車身一瞬間切入內線。如果不能順利通過的話,就要使用TUCK IN來配合。





POINT D

在進入輕微的彎位後,便要SHIFT 至2速,而且利用軟盤來切入內線,與 此同時,順序BRAKE→SIDE BRAKE (當時速度將會80km左右)操作來行走。 這個連續的連串動作是需要提早行動 的,而強制令到車身產生回轉。方向改 變後,便可按油門,SHIFT UP至3速。





POINTE

由外線進入便是這個彎角首先做的事情。這個彎角的要點是進入時滑行得深一點,而到出口時就滑行得比較淺。不過在取線時失敗的話,就可以使用TUCK IN來進行修正。跟着的就是兩個

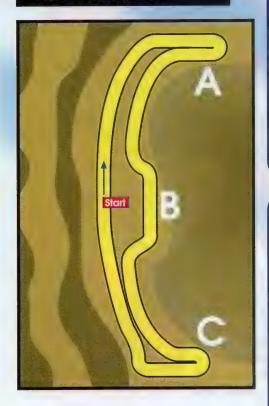




COURSE NO.4

RIVIERA

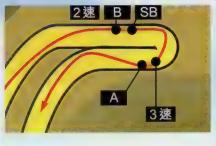
目標LAP TIME…1分8秒 目標POSITION…1位



POINT A

最初的是一個比較小的彎角,最好以內線通過從而作出以外線進入髮夾彎的準備。當然進入跟著下來的髮夾彎時,必定要以外線切入,將軟盤完全扭向右邊,同時按BRAKE及SHIFT DOWN至2速,之後就按SIDE BRAKE。這時車身就會強制回轉。車身回轉後,SHIFT UP 3速和按油門。在這裏的一度左面COUNTER是用來避開外側牆壁。





POINT B

第一個S彎角是需要以甩尾滑行的方式來直線行走,而在第二個S彎角之間,以筆直的直線,來切入第二個S彎角的右邊內側。在通過內側時立即TUCK IN,然後便將軟盤扭向



左邊。在POINT B 裏會有CLEAR的問題,因為CLEAR之後,仍然保持微弱的滑行狀態,當然 要再次COUNTER來修正車身。



POINT C

從右LAYOUT內的路線,就可知道這是個有難的髮夾彎。當中的操作就會依照右面的路線來順序進行。不過這裏要留意在通過髮夾彎時是會看見內側的牆壁,從而很容易令到玩者停止扭軟。在這個之後的直路,就要扭向右→左(一瞬間切入),而這裏只要保持由外線切入,就可以很容易通過最後的彎角。





筆者對AT的心得

由於以上的攻略都只顯視了MANUAL波箱的行走,而忽略了喜歡使用AUTO波箱的讀者,但其實使用AT的讀者亦都可以依照之前的攻略來行走。由於在使用AT時,是不可能使用到SHIFT UP與SHIFT DOWN來過彎的功能,所以讀者就要多利用TUCK IN和BRAKE來代替了。而筆者只會使用TUNK IN和SIDE BRAKE,因為以TUNK IN來過彎時會比用BRAKE,更加容易控制過彎時車身,還要比較安全。在行走SNOWY中的賽道時,就要多使用TUNK IN來修正流向外線的車身。



製造商:STING 發售日:1月21日 RPG / MEM

第8帝國軍入港

回到柏林鎮,三人到公會(リ シュテ)報告已完成任務,得到的 報酬是10000元,當中有2000元是 青兒的,而6400元則是用來還 債,所以馬克到最後只可得到 1600元,分配完金錢後青兒亦回 去了(除了蓮妮亞外,所有第三名 同伴也會於完成任務後離去)。青





兒離去後, Counter的莉娜(二一 ナ) 姐姐説青兒所屬的靳(ガン) 家 和馬克的蘭察(ランチャー)家代代 也是交惡的,馬克説是由爺爺那代 開始,而這些已成過去,現在他們 已是和解了。



克是否要休息,選(2),畫面一轉 來到大廳,古里對馬克今次的成功 十分開心,另外,馬克亦想起自蓮 妮亞帶著信來到家裡之後,父親便



全無音訊,而不經不覺已過了3年 了,馬克相信父親一定是在哪處正 在冒險亦説不定,說著説著古里又

由於他們霸佔了出入鎮外的港口, 對村民來說十分困擾。回到家,執 事的古里便一支箭的來到門前問馬

的口中得知第8帝國軍的人來了,

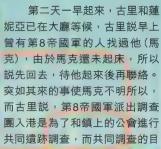
出了公會在鎮上走走,從村民



傳說的



的便是尋找傳説的CYFRAME 「EVOLUSIA(エヴォルシア)」, 可能他們知道蘭察家自100年以 前,代代也是調查EVOLUSIA的 關係,所以才來找馬克。從古里 的口中知道第8帝國軍是東方的 軍事大國,技術相當先進,但是 為何要尋找EVOLUSIA呢,這卻 不知道。



文: 積奇·AK47



所以·但馬克亦決定前往

由於港口已被列為平民禁止進 入, 臨行前古里嚀囑馬克去到一定 要告訴他們名字。在雜物房內 SAVE過後,馬克便和蓮妮亞來到 港口。在馬克眼前的是一座巨大的



建築物,定眼一看,原來這便是 第8帝國軍的超巨型軍艦!和電 梯旁的男子説話,起初他説沒關 係的人是不能進入的,當他看見 馬克背上的CYFRAME時,便知

道他是馬克了。上到船,經過特別警戒區來到司令室,在眼前的便是 第8帝國軍的皇太子奧京(オイゲン)。





傳説的 EVOLUSIA

自我介紹後,知道他是皇帝陛下直屬,路威特波魯(ルイトポル

卜) 家的長子,職位是帝國特 務軍司令官,第8帝國軍西 部方面特殊派遣軍團長(實在 有夠長)。當他看見蓮妮亞後 便離開坐位走到他們面前, 看到蓮妮亞的打扮後更是露 出一副奇怪的表情的愈走愈 近,馬克當然是立即阻止他



它是無限的能源體,亦 有説它是一件永久機 械,可是它的所在卻無 人知曉。在這數年間, 軍團已在領土內的各個 遺跡中進行對先史文明 的研究,而得出的結 果,EVOLUSIA在這個 羅斯洛(ノースロップ) 共和國中的機會十分

高,所以才和這裡的公



■喂·做甚麼啊!

説回正題,奧京説EVOLUSIA對考古學家來説不會陌生,傳聞



■這數年間軍團也在進行發掘

會協力調查。馬克聽到 這個消息十分興奮,可 是奧京又説得到一項特 別的情報,那便是馬克 的父親,阿斯洛古。蘭 察(アシロク・ラン チャー) 發掘了一件聯繫 EVOLUSIA的重要之 物,可是馬克卻表示從 未聽聞,因為所有在遺 跡中發現<mark>的</mark>物件也拿到 ^{■奧京機}



■在艦頂上的是甚麼身

公會去填補赤字了,聽 到這件事奧京亦讓馬克 他們離開了(臨行前奧京 還是對蓮妮亞虎視眈 耽, 説隨時也可以做他 的傭人)。



奧京是怪怪的,可是面 對家裡的赤字,還是到 公會接受新任務吧!來 到鎮上, 知道原來定期 船來港了,青兒十分高 興,因為她會收到由家 鄉寄來的食物啊!



鏡頭一轉,看見奧

京向著一個奇怪的球體

有著大大少少的

聽了十分開心,更下令

立即通知公會封鎖遺跡

第二天,雖然馬克覺得



來到公會,剛好遇 到一名正要離開的女冒 險家,當她看到在馬克 背上的CYFRAME時便 問是否冒險家,馬克説 出自己是蘭察家的人, 而那名女子亦自我介 紹,知道她叫芘柏●博 斯(ペッパー・ポック ス),是一名女冒險家, 更説如想一起冒險時可



到酒吧找她。和Counter的莉娜説想接受新任務,知道原來其中一個



可隨意選一個迷宫落手

遺跡給第8帝國軍封鎖 了,只好向其他埋手。 這次積奇選了遺跡 BLIND(ブラインド遺 跡),是一個充滿水的迷

遺跡 BLIND



處,由於迷宮是由水造成 的,所以火攻擊對BOSS會 頗為管用。

選人方面,由於青兒忙 著整理包裹,大家可到酒吧 找芘柏加入,也可以回大屋 中找執事的古里,而筆者則 選了芘柏。到道具屋整理一 下裝備便可正式出發!這次 迷宮已有13層之多,好不容 易來到底部,SAVE過後, 利用跳躍來到迷宮的BOSS















可鑑定的道具給他看,再到 鎮上走走(補給一下)便可回 家。

回到鎮上的公會, Counter的莉娜對馬克連續 兩次完成任務十分讚賞,而 今次所得的獎金是上次的兩 倍,有20000元啊!分了 3000元給芘柏,令外13600 元用來還債,剩下的便只有 3400元……。芘柏離去後, 大家可先到一旁的立普處把



鏡頭一轉,看到蓮妮亞 獨個兒在屋外吹著洋笛,馬 古和古里亦十分享受那美妙 的音色。突然,蓮妮亞向著 一棵枯萎了的植物走去,奇 蹟地那棵植物竟重生了!原 來古里已知道蓮妮亞有這種 力量,家裡有不少已枯萎的 植物也是由她使之重生的, 怪不得家裡那些花十年如一







跡 SHADES



古里如常的在廳中等待著,又是 冒險之日了!

就在同一時間,在第8帝國 軍團的巡洋艦上發現了強大的能 量反應,奧京知道當然十分開心 了,經技師們的測定,知道能量 發出的位置在柏林鎮附近,這樣 子奧京更懷疑馬克一定有甚麼隱 瞞著了。第二天醒來,蓮妮亞和





宮又多了3層,落到底部所有環 境亦變得雪白,這次的BOSS明 顯較前兩隻難纏得多,除了攻擊 力強之外,速度亦十分高(筆者 Lv.35) •

來到公會,這次筆者選了 SHADES遺跡(シェイズ遺跡), 由於怪物們在此習慣了嚴寒的關 係,Counter的莉娜亦提議裝備 一些炎系的武器。又是選隊友的 時間了,由於青兒的CYFRAME 是炎系的,所以筆者選了她。補 充完裝備後便可出發。這次的迷



遺跡 SHEOL



的任務亦能成功完成,公會 以及鎮上對馬克的評價亦得 到提升,説著古里又再次想 喝茶的聲音,馬克出到門口

看見奧京亦十分驚奇。鏡頭轉到屋內,奧京問到蓮妮亞是否在這個家 出生,馬克便把父親托管的事説了出來,奧京好像想到甚麼似的急急 離開了。



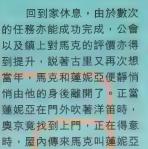
物,BOSS應不難應付(筆者Lv.47)。

再次來到公會 接受任務,由於有一 個遺跡被第8帝國軍 佔領了,剩下來的便 只有SHEOL遺跡 (シェイオル遺跡), 這是一個位於火山帶 的遺跡。這次筆者選 了執事的古里同行, 由於是第4個迷宮的 關係,共有21層之 多,只要不逃避怪

機場, 先擊敗對方的 裝甲車(並不強),可 是整個山頭已是敵軍

的戰車!由於不敵戰

車的數量,最後蓮妮 亞亦被捉去。



蘭察家至富。果然,蓮妮亞本身便 是傳説的CYFRAME!畫面回到馬 克他們,在巡洋艦的火力之下,飛 機急降在甲板上,在這裡可以換 人、休息等。奉勸大家一定要帶著 古里同行,因為他的必殺技對馬克



馬克醒來時,古里説軍隊已離

開港口,馬克當然是要立即去救蓮 妮亞,正要動身時原來芘柏和青兒

也來了,購過道具後便可正式出

發!鏡頭轉到巡洋艦上, 奧京叫蓮



很有幫助。巡洋艦內有很多 SAVE POINT, 3人邊行邊 戰(艦內有不少強力的武器, 大家記著調查啊!)來到司令 室,終於和奧京對面了,由 於他並不難應付,所以大家 最好不要在這裡用盡所有道 具,把他打低後他會逃走, 但這時大家不用心急去殺 他,最好先回到落機的地方

回復,來回艦內的各個房間提升Level至Lv.60。

再繼續剛才奧京逃走的路,來 到艦橋, 奧京告訴馬克, 蓮妮亞便 是他父親在3年前找到的傳説 CYFRAME,更説當先史文明遺產 CYFRAME的技術到達最高點時, 其形態便不再是機械,取而代之 的,便是蓮妮亞般的生物。由於



EVOLUSIA的力量可令人們不老不 死,可説是往神之道的道具。由於 艦橋已斷,馬克他們便往令一邊追 過去,SAVE過後來到艦的最頂



…你有沒有受傷?

傳說 CYFRAME

回到公會,如 之前不大洗的話, 這 時應有足夠金錢還清 債務了,所得的特別 獎便是馬克父親留下 的CYFRAME加強道 具(攻撃ブースター +72)。回到家裡, 突然出現一把奇怪的 聲音,眼見奧京竟挾 持著古里,更説出蓮 妮亞是解開先史文明



之謎之鎖匙!知道他們的目的是蓮妮亞,馬克便帶著她逃走。來到飛



■敵人太多的關係、蓮妮亞被捉去了。

部,把奧京再一次打敗便可迎接 ENDING(Lv.60亦要有長期戰的心 理準備)。

戰鬥完結後

馬克:「傳説的CYFRAME竟就在身邊,雖然不知道蓮妮亞在何 時何地出生,但是我只知道一件事,那便是蓮妮亞是我的重要伙 伴!|戰鬥完結後,帝國軍已回國,剩下的遺跡亦開放了。另一方 面,由於飛機在中途沒有燃料,馬克他們是依靠公會的救助隊才回到 柏林的,加上修理費,這樣子家裡的欠債又要繼續了.....。

強力的必殺技可以一擊把敵人消滅,而充實的回復技亦可以幫



便利的放不應多用

使用必殺技時會消耗FP,而使用強力的技時,FP的消耗量亦會增加。由於遊戲初時角色們的FP並不多,如胡亂使用的話,當遇上強敵時便十分危險,而FP的回復,便是依靠角色們在戰鬥時,採取攻擊以外的行動所回復。





必殺技表(有※的代表初期裝備)

馬克・蘭察

部件	名稱(必殺技)	技的性質	效果對象	必要 TP
ハンドパーツ※	(1) マグナパンチ	放出拳頭攻擊	敵一隻	/ /
NOFNEDA	(2) チャージパンチ	會整個人飛向對方作出拳頭攻擊,攻擊後會移至最前列	敵一隻	50
	(3) マグナコンボ	會作出拳頭和上升等3連 Combo,目標會後退一列	敵一隻	200
	(4) マッハパンチ	高速作出拳頭攻擊,攻擊後的硬直時間短	敵一隻	600
	(5) ショックパンチ	打向地面,產生震動攻擊	敵一列	1500
	(6) ダイブパンチ	向敵人發出衝擊波攻擊	敵全體	3000
	(7) マグナレイブ	強烈的特殊亂舞技	敵一隻	4500
	(8) ジャイアントナックル	利用巨大化的拳作出究極攻擊	敵全體	6000
雷ハンドパーツ※	(1) ライトニングパンチ	利用帶雷的拳攻擊,雷屬性	敵一隻	
	(2) 感電しちゃうぞ!	雷屬性攻擊,可使弱的敵人硬直	敵全體	50
	(3) サンダーシールド	對雷的耐性提升	自己	360
スプレーパーツ	(1) 殺虫スプレー	射出噴霧攻擊,對虫系的敵人有效	敵一隻	
	(2) おやすみスプレー	射出睡眠噴霧	敵全體	300
	(3) 省エネスプレー	一段時間內消耗的 FP 減少	自己以外的所有隊員	600
	(4) コロリンスプレー	射出毒氣攻擊敵人	敵全體	750
	(5) 催淚スプレー	射出闇暗噴霧	敵全體	900
回復ハンドパーツ	(1) 痛いの飛んてけ!	戰鬥中回復少量 HP	己方一人	
	(2) 痛いの痛いの飛んでけ	戰鬥中回復一定份量 HP	己方一人	200
	(3) 目を覺ませ!	戰鬥中回復睡眠、混亂狀態	己方全員	600
	(4) スゲー痛いの飛んでけ!	戦鬥中回復一定份量 HP	己方全員	1800
	(5) ドクタ M	戰鬥中回復戰鬥不能狀態 (HP 25%)	己方一人	2700
	(6) 元通りになれ!	所有狀態異常回復	己方一人	3600
	(7) スーパードクター M	戰鬥中回復戰鬥不能狀態(HP 100%)	己方一人	7200
移動ハンドパーツ	(1) メンバー前進	己方一人向前移動	己方一人	/
	(2) メンバー後退	己方一人向後移動	已方一人	100
	(3) エネミー前進	敵人向前移動	敵一隻	300
	(4) エネミー後退	敵人向後移動	敵一隻	500
	(5) ラインムーブ	使己方全員集合在同一列上	己方全員	1250
ハンマーパーツ	(1) マグナハンマー	利用鎚子向橫攻擊,目標退後一列	敵一隻	/
	(2) スタンハンマー	利用鎚子由上向下作出攻擊,追加麻痺效果	敵一隻	100
	(3) マッドハンマー	利用鎚子作出猛烈攻擊,追加混亂效果,目標退後一列	敵一隻	400
	(4) ストライクハンマー	射出鎚子攻擊,目標退後兩格	敵一隻	1200
	(5) トリップハンマー	跳超後再用鎚子攻擊,追加洗腦效果	敵一隻	3200
	(6) スレッジハンマー	利用巨大化的鎚子攻擊的究極技,追加廉痺、混亂和洗腦效果	敵全體	4800
岩石パーツ	(1) マグナロック	巨大的岩石壓向敵人,增加目標的等待時間	敵周圍一格	4000
自由ハーツ	(2) ローラーロック	巨大的旋轉岩石攻擊	敵直線兩列	800
		巨大的岩石擊向敵人,追加麻痺效果	敵周圍一格	2400
	(3) スタンロック			4800
	(4) ダブルマグナロック	敵人頭頂落下兩個岩石,增加目標的等待時間	敵周圍一格	
1. () 2. (1) (1) (1)	(5) ハイパーマグナロック	落下超巨大岩石的兜極技	敵全體+己方前列	7200
水ハンドパーツ	(1) フリージングパンチ	效出結冰飛拳,冰屬性	敵一隻	
	(2) 凍っちゃうぞ!	使冰屬性弱的敵人硬直	敵全體	50
la contra de la contra del la contra de la contra del la contra del la contra de la contra del la co	(3) アイスシールド	提升冰屬性的耐性	自己	360
炎ハンドパーツ	(1) バーニングパンチ	效出火炎飛拳,炎屬性	敵一隻	
	(2) 燃えちゃうぞ!	使炎屬性弱的敵人硬直	敵全體	50
	(3) ファイヤーシールド	提升炎屬性的耐性	自己	360
スチールパーツ	(1) アイテムいただき!	在敵人手上取得道具	敵一隻	
	(2) 元氣いただき!	奪取敵人 HP 來回復己方全員	敵一隻	3000
	(3) 氣力いただき!	奪取敵人 FP 來回復己方全員	敵一隻	6000
	(4) 一石二鳥!	利用這個必殺技攻擊後可確實取得道具	敵一隻	3000



使用這個組合!

●マグナコンボ●マグナレイブ●アイテムいただき

由攻撃至回復,十分全面的組合。遊戲初期強化ハンドパーツ可發揮馬克的能力,後期可利用マグナレイ ブ來戰BOSS,回復ハンドパーツ亦是貴重的武器之一。如想儲錢的人則可裝備スチールパーツ來取得道 具。

青兒●靳

1976 171				
部件	名稱(必殺技)	技的性質	效果對象	必要 TP
ブレードパーツ※	(1) ダブルブレード	連續斬攻擊	敵一隻	
	(2) ラインブレード	一文字斬攻擊	敵橫一列	300
	(3) Vプレード	進入敵人陣地作出 V 字斬	敵∨型範圍	800
	(4) Xプレード	進入敵人陣地作出X字斬	敵×型範圍	1600
	(5) エアレイド	進入敵人陣地向所有敵人攻擊的秘劍	敵全體	3000
	(6) スーパーエアレイヴ	跳向空中再向敵人作出連續攻擊的究極技	敵一隻	5000
ジェットパーツ※	(1) ダッシュアタック	捨身撞擊,攻擊後移往最前列	敵一隻	
	(2) リバースアタック	由敵人背後攻擊,把敵人撞向最前列	敵一隻	100
	(3) ダッシユタックル	把敵人撞飛的攻擊,敵人會退至最後列,而自己則最前	敵一隻	400
	(4) リバースタックル	由敵人背後攻擊,把敵人彈至最前列,而自己則是最後	敵一隻	1600
炎ブレードパーツ※	(1) フアイヤーマチエット	利用炎之劍攻擊,炎屬性	敵一隻	
	(2) フアイヤーシールド	提升炎屬性的耐性	自己	100
	(3) ファイヤーソーサー	火炎圖盤攻擊,炎屬性,距離對攻擊力沒有影響	敵一隻	400
冰ブレードパーツ	(1) アイスブレード	利用冰之劍攻擊,冰屬性	敵一隻	
	(2) アイスシールド	提升冰屬性的耐性	自己	100
	(3) アイスソーサー	冰圖盤攻擊,冰屬性,距離對攻擊力沒有影響	敵一隻	. 400
バトルパーツ	(1) あったまきた	提升自己的攻擊力	自己	
	(2) 頑丈モード	提升自己的防禦力	自己	120
	(3) スピードアップ	提升自己的速度	自己	1200
	(4) いたわりモード	自己會進入回復狀態	自己	3600
	(5) ハイパーチェイン	HYPER 化,全能力提升	自己	4800
ソーサーパーツ	(1) シングルソーサー	射出圓盤攻擊,距離對攻擊力沒有影響	敵一隻	
	(2) スピンソーサー	向敵人作出回轉攻擊,距離對攻擊力沒有影響	敵周圍一格	400
	(3) ラインソーサー	夏穿敵人一列的圓盤攻擊,距離對攻擊力沒有影響	敵橫一列	1200
	(4) ダブルソーサー	貫穿敵人一列的圓盤攻擊(兩個),距離對攻擊力沒有影響	敵橫一列	3600
	(5) チェインソーサー	貫通敵陣的究極圓盤攻擊,距離對攻擊力沒有影響	敵全體	4800
カウンターパーツ	(1) カウンター	儲存所受的攻擊回敬敵人	敵一隻	
	(2) ダブルカウンター	儲存所受的攻擊,兩倍回敬敵人	敵一隻	6400
	(3) チェインカウンター	儲存所受的攻擊,三倍回敬敵人	敵一隻	7200
	(4) 火事場のバカちから	剩餘的 HP 愈少,攻擊力愈高	敵一隻	9600
雷ブレードパーツ	(1) サンダーソード	利用帶雷劍攻擊,雷鷹性	敵一隻	
	(2) サンダーシールド	提升對雷的耐性	5自	100
	(3) サンダーソーサー	雷屬性的圓盤攻擊,距離對攻擊力沒有影響	敵一隻	400



使用這個組合!

●ラインブレード●カウンターパーツ

青兒的部件大多以攻擊系為主,把初期的ブレードパーツ強化可發揮其攻擊力,力ウンターパーツ的技,雖然 所需的TP較多,但對BOSS戰時十分有用。

芘柏•博斯

部件	名稱 (必殺技)	技的性質 .	效果對象	必要 TP
ブレードパーツ※	(1) ダブルショット	高速連射攻擊,距離對攻擊力沒有影響		
JU-111 JM	(2) ラインショット	向敵人橫一列掃射,距離對攻擊力沒有影響	敵橫一列	300
	(3) オールレンジョット	向所有敵人掃射,距離對攻擊力沒有影響	敵全體	1200
	(4) トリガーハッピー	一直射至 FP O 為止,距離對攻擊力沒有影響	敵 Random	3600
	(5) バーストショット	利用反動力射至敵人退後一格,距離對攻擊力沒有影響	敵一隻	8400
	(6) ペッパーフラッシュ	利用所有 FP 作出全力攻擊,距離對攻擊力沒有影響	敵一隻	9900
特殊彈パーツ※	(1) スヤスヤ弾	裝有麻醉藥的特殊攻擊,追加睡眠效果	敵全體	/
特殊準パーツ※	(2) ネバネバ弾	装有特殊藥液的特殊攻擊,追加麻痺效果	敵全體	200
	(3) コロリン弾	裝有養藥的特殊攻擊,追加中毒效果	敵全體	400
	(4) ドクロ散弾	装有符呪的特殊彈攻擊,追加中呪效果	敵全體	800
	(5) ストロボ弾	發光彈攻擊,追加陰暗效果	敵全體	1600
	(6) ヘタリ弾	全部能力值下降的飛彈攻擊	敵一隻	3200
V 1 10 111V	(1) アイスピーム	放出冰的光線攻擊,冰騰性	敵一隻	/
冰カートパーツ※		提升對冰的耐性	自己	75
	(2) アイスシールド (3) フリージングテンペスト	冰的龍捲風攻擊,冰鷹性	敵周圍一格	500
		注入 30% 能量的光線攻擊	敵直線兩列	/
エネルギーパーツ	(1) ダブルラインピーム	注入 50% 能量的光線攻擊,目標退後一格	敵直線兩列	800
	(2) ダブルラインカノン	注入 50% 能量的光線攻擊,目標返復一倍 注入 60% 能量的光線攻擊	敵直線三列	1600
	(3) トリプルラインビーム	注入80%能量的光線攻擊,目標退後一格	敵直線三列	2500
	(4) トリプルラインカノン			3000
	(5) オールレンジビーム	注入 100% 能量的光線攻擊	献全體	4000
	(6) オールレンジカノン	注入 120% 能量的光線攻擊,目標退後一格	w王胆 敵一隻	4000
スクリューパーツ	(1) トラクター	把敵人吸到最前列	一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	800
	(2) パワードレイン	吸收敵人的攻擊力轉為己用		
	(3) デフドレイン	吸收敵人的防禦力轉為己用	敵一隻	1200
	(4) スピードドレイン	吸收敵人的速度轉為己用	敵一隻	1800
	(5) ハイパートラクター	把所有敵人吸到最前列	敵全體	2700
	(6) ライフドレイン	吸收敵人的 HP 轉為己用	敵一隻	5400
サウンドパーツ	(1) デスメタル	發出死亡的金屬音樂更敵人硬直	敵全體	
	(2) ヘタリ音樂	降低敵人的攻擊力	敵全體	400
	(3) トリップサウンド	發出洗腦的音樂	敵全體	800
	(4) 行進のマーチ	使己方前進一步	己方全員	1600
	(5) 後退ラッパ	使己方後退一步	己方全員	3200
炎カートパーツ	(1) フレイムビーム	放出炎熱光線攻擊,炎屬性	敵一隻	
	(2) ファイヤパーツ	提升對炎的耐性	5 自己	75
	(3) パーニングタイフーン。	放出火炎龍捲風攻擊,炎屬性	敵周團一格	500
雷カートパーツ	(1) プラズマビーム	放出雷光線攻擊,雷屬性	敵一隻	/
	(2) サンダーシールド	提升對雷的耐性	自己	75
	(3) エレクトリックトーネード	放出雷電捲風攻擊,雷屬性	敵周圍一格	500



使用這個組合!

●オールレンジショット●ペッパーフラッシュ

芘柏的裝備大多以狀態攻擊為主,攻擊力屬中上,而多種類的複數攻擊是她的特色。由於她的FP並不多,所以 直至中段為止應少心使用必殺技。

蓮妮亞•加農

/ - / /	7***/**			
部件	名稱(必殺技)	技的性質	效果對象	必要 TP
體力回復系	(1) チョッ手当て	戰鬥中回復少量 HP	己方橫一列	
	(2) 手当て	戰鬥中回復一定程度 HP	己方橫一列	125
	(3) マジメに手当て	戰鬥中回復一定程度 HP	己方全員	400
	(4) おかえりなさい!	戰鬥中戰鬥不能回復(HP 25%)	己方一人	1200
	(5) ホンキで手当て	戰鬥中 HP 完全回復	己方一人	2400
	(6) おかえりなさいませ!	戰鬥中戰鬥不能回復(HP 100%)	己方一人	5600
	(7) 集中治療	戰鬥中 HP 完全回復	己方全員	7200
おまじない系	(1) 守りのおまじない	提升防禦力	己方橫一列	/
	(2) 力のおまじない	提升攻擊力	己方橫一列	400
	(3) 速さのおまじない	提升速度	己方橫一列	1200
	(4) 上手のおまじない	提升攻擊道具的效果	自己	2400
	(5) 治しのおまじない	進入回復狀態	己方橫一列 '	3200
	(6) スーパーおまじない	攻擊力、防禦力和速度提升	己方橫一列	7200
	(7) 愛のおまじない	進入回復狀態	己方全員	9600
狀態回復系	(1) 目覺しタッチ	治療睡眠和暗闇	己方一人	/
	(2) 解毒タッチ	治療中毒和麻痺	己方一人	100
-	(3) みんなスッキリ	治療暗闇、中毒和麻痺	己方全員	400
	(4) もしもしタッチ	治療睡眠、混亂和洗腦	己方一人	800
	(5) 開封タッチ	治療封印和中呪	己方一人	1600
	(6) みんなパッチリ	治療混亂、洗腦、中呪和封印	己方全員	3200
	(7) シャッキリタッチ	治療所有的狀態異常	己方一人	6400
ブレゼント系	(1) 元氣おあげる	把自己剩餘的 HP 讓出	己方一人	/
	(2) イタイ箱	利用爆炸的箱攻擊	敵一隻	100
	(3) お先にどうぞ	和己方一人交換攻擊順序	己方一人	400
	(4) 氣力をあげる	把自己剩餘的 FP 讓出	己方一人	1200
	(5) 氣力をください	向任何一人奪取其餘下一半的 FP	己方一人	4800
	(6) ピックリ箱	放出驚嚇箱使敵人硬直	敵全體	5600
	(7) メガス箱	利用大爆炸的箱攻擊	敵全體	7200
演奏系	(1) 誘いの音色	把敵人吸引前一格	敵全體	/
	(2) 封じの音色	奏出不思議的音色封印敵人的技	敵全體	400
	(3) 恐怖の音色	放出令驚怕的音色	敵全體	1200
	(4) まやかしの音色	使敵人的命中率降低	敵全體	2400
	(5) ヘタリの音色	使敵人所有能力值降低	敵全體	3600
	(6) のろまの音色	增加敵人等待的時間	敵一隻	4800
	(7) 戰いの音色	縮減己方等待的時間	己方全員	6400



使用這個組合!

●手当て ●おかえりなさい

蓮妮亞是隊中回復系的貴重人物,尤其是以體力回復系更為充實,利用手當來回復HP,おかえりなさい!來回復戰鬥不能,如能提早學得此兩種必殺技的話,路上一定會更加安全。

古里•尼特

部件	名稱(必殺技)	技的性質	效果對象	必要 TP
話術系	(1) もう渡なさい!	説話使敵人睡眠	敵全體	/
	(2) 元氣を出しなさい!	戰鬥中回復少量 HP	己方一人	100
	(3) やらせませんぞ!	説話來封印敵人	敵一隻	400
	(4) こらっ!	説話使敵人攻擊力下降	敵全體	1600
	(5) シャンとしなされ!	治療睡眠、混亂和洗腦	己方一人	3200
	(6) しっかりなさい!	戦門中回復一定 HP	己方一人	6400
	(7) 立ちあがりなされ!	戰鬥中戰鬥不能回復(HP 25%)	己方一人	9600
氣合系	(1) 気合一發	儲氣來攻擊敵人	敵一隻	/
	(2) 気合爆發	儲氣來攻擊敵人,增加敵人等待的時間	敵一隻	200
	(3) 炎の気合	儲氣來攻擊敵人,炎屬性	敵一隻	800
	(4) 冰の気合	儲氣來攻擊敵人,冰屬性	敵一隻	1200
	(5) 雷の気合	儲氣來攻擊敵人,雷屬性	敵一隻	2000
	(6) 気合頂點	把氣儲到極限來攻擊敵人,增加敵人等待時間	敵全體	4000
カスタム系	(1) プースト	一段時間內部件的改造 LV 提升一	CYFRAME	
	(2) クリティカル	接下來的回合會作出必殺一擊	CYFRAME	150
	(3) スピードアップ	使用 CYFRAME 後的硬直時間縮短	CYFRAME	450
	(4) 省工ネ	一段時間內 FP 的消耗減少	CYFRAME	900
	(5) フルパワー	一段時間內部件的改造 LV 提升,消耗 FP 不變	CYFRAME	2700
	(6) ハイスピードアップ	使用CYFRAME後的硬直時間縮短	CYFRAME	5400
料理系	(1) ふにゃふにゃスープ	煮出使敵人防禦力下降的湯	敵全體	
	(2) 激辛マーボドーフ	火一樣的辣味使敵人混亂	敵全體	200
	(3) タコスミスパゲティ	使敵人暗闇	敵全體	600
	(4) 短足鳥の丸焼き	由於飽滿的關係而速度下降	敵全體	1800
	(5) フムステーキ	增加一定 FP	己方一人	3600
	(6) エイシェアイア弁当	所得的 TP 提升一倍	己方一人	4800
マグのみ系	(1) はげます	全能力值提升	馬克	
	(2) どうぞお先へ	馬克等待時間縮短	馬克	500
	(3) ふるいたたせる	全能力值大大提升	馬克	2500
	(4) モーニングコール	戰鬥中戰鬥不能回復(HP 100%)	馬克	7500



使用這個組合!

- ●気合頂點
- ●ふるいたたせる

基本上古里可説是隊中用處不大的角色,其最大特色便是在於有趣的招數,一些特別的必殺技亦有一看的價值。

全线包取用的逆具LIST

在迷宮内取得的,除了有火炎彈等攻擊系的道具外,亦有ナオリン等回復、治療系,クイックマッスル等的戰鬥補助系,和アイテムサーチ等迷宮探索支援系。而當中使用度最高的,莫過於回復、治療系,其次便是迷宮探索支援系。當手頭上的道具太多時,也應把回復、治療系的道具儲存。



全迷宮取得的裝備LIST

以下介紹的裝備,除了在迷宮內可取得外,大部份亦可在道具屋購入。雖然迷宮內所最得的道具性能會較高,但在遊戲後期差不多全部也可在道具屋購得,當中防具方面有大半部份是2~3人專用的,而這些裝備可賣得的價格亦較高,沒用的亦最好早捨早著。

is all li	卢 英连牌时,由于					CH LIVE		= 201		177 TAIS /2/11 HJ /1 TAX	
種類	名稱	可裝備角色	攻擊	防禦	命中	回避	速度	運	備註	取得階層	
頭部	ヘッドギア	馬、古	/	10	/	/	/	/	/	所有	(0
	ミントイングラス	馬、古、芘	/	10	_/	_/	/		防止睡眠	上部	
	ターコイズリボン	蓮、古	/	5/	6	4	/	/	所有		
	ノッチカチューシャ	蓮、青	_/	12	/	24	12	2		上部	
	ウイングカチューシャ	蓮、青	/	36	/	20	5	3		底部	
	サニテイバイザー	馬、古、芘	/	36	/	/		/	防止混亂、洗腦	底部	
	気合バンダナ	古、青、芘	12	36	/	/	/	/	/	底部(
	ヒエヒエバンダナ	古、青、芘	/	45	/	/	/	/	/	底部	
	シルクハット	古	/	60	/	/	/	/	/	底部	- Carrier S.
體	エプロン	蓮、青、芘	/	4	4	4	/	/	炎屬性	上部	
	體操著	蓮、青、芘	/	5	/	5	5	/	防止麻痺	所有	
	ショートジャケット	馬、青、芘	/	24	/	/	/_	/	/	所有	
	ファイヤーマント	所有	/	24	/		/	/	炎屬性	底部	
	ハンタージャケット	馬、青、芘	./	40	/	12	/_	/	/	底部	
	ヘビーテイルコート	古	/	54	/	-5	-5	/	/	底部	
	レザージャケット	馬、青、芘	/	60	/		/	/	/	底部	
	ヘビーコート	蓮、青、芘	/	66	/	-5	-5	/	/	底部	
足	上履き	蓮、青、芘		/	/	12	14		/	所有	8
	貓足スリッパ	蓮、芘		24	/	-5	/	/	/	上部	50
	ファンシーサンダル	蓮、芘		15	/		/	/	/	上部	
	ハイヒール	蓮、芘	/	8		-5	/	-5	/	所有	
	トレッキングシューズ	所有	/.	40		2	/	2	/	底部	
	プレミアシューズ	所有	/	24	/	10	4	/	/	底部	
	ジャングルブーツ	馬、青	/	48		-6	/	/	/	底部	
	セラミックブーツ	馬、青		28	/		5		/	底部	30
飾物	盗賊の針金	所有		/	20		/		/	上部	1077
-712	幸運のお守り	所有	/	/	/		/	5	/	上部	
	四つ葉のクローバー	所有		3	/		/	2	/	所有	
	毛系の手袋	所有 .		12	/		//		冰屬性	所有	
	防火リング	所有	1	/	/	/	/	/	炎屬性	底部	
	防寒リング	所有		/	/	/	-/	/	冰屬性	底部	1
	防雷リング	所有	/	/	/	/	/	/	雷屬性	底部	
	わら人形	所有	-/		/	/	/	/	把攻擊反彈	· 底部	
	クリスタルバングル	所有	/	/	20	10	/	/	/	底部	
武器	でこぼこフライパン	蓮	38		-15	/	1	/	/	所有	
P-V HH	ミトン付きフライパン	蓮	22	5	/	/	/	-/	/	上部	100
	ラッキーフライパン	蓮	66	/	-50	/	/	26	/	底部	
				/.							
			45	/	/	/				所有 /	
	猫銃 新式銃	古古	45 75	_/		_/_		_/_		所有 底部	

GPM-93



製造商:RIVERHILLSOFT 發售日:發售中 PlayStation / MEM / AVG





大學 天-在 所公寓 次的單三相處就在這 考 巧館內又沒有人 在集中。於是便 一名新住 色館 便 緋 住客相比抵地的 町的角 色館 到來這

~BRING YOUR SMILE WITH YOU TOMORROW~

閉膜選集

遊戲分為前後兩編,4月~6月是前編,而10月~12 月便是後編。玩者在這段時間內可以認識到12位女角, 並去好們展開攻勢,藉着不同約會來增進彼此之間的感 情,到了6月30日前編的故事便會完結。在完了前編之後 便會出現ENDING,在見到了換碟的提示後,玩者便可



以利用DISC 2來繼續遊戲的後編。後編便是以「兩人在3個月後」為主題,後編完了的話便會真正的完成遊 戲。遊戲是以星期為一個循環,身為大學生的玩者平日便要上課,在假日便可以自由活動,跟女孩子約會



中日・順日



平日 遊戲中的平日是以全自動的形式進行,在 學校內玩者有時是會遇上特別事件的,在7:00便 可以回到館內,有時也會有特別事件發生,如果沒 有的話,這樣便又一天的了。如果有做PARTIME 的話,那麼便不會發生在學校的事件了。。

假日 所有的約會都是在假日發生的,玩者在之 前一晚要約定了女孩子,然後便到指定地點及時

間見面,在約會完了後,玩者仍可以活動,活動時間是由9:00~23:00,即 是説玩者在一天內可以跟不同的女孩子一起啊,還有玩者在假日可以設定 PARTIME的內容。

每移動到一個地方都是會花上半小時的,不論是在鄰壁的房間,或是另一 個市都是一樣。



© 1999 RIVERHILLSOFT INC

外出(ÇÍÇÈ) 在假日的早上玩者便可以外出,到其他地方看看 可不可以遇到女孩子,如果是在晚上(23:00之後)的話,便要選擇ÇÍ CÈ來結束一天的行動

約會指令,只可以在假日執行,每天只可以使用一次, ÉeÅ[Éh 每次一人(好像吃藥一般...),玩者可以選擇約會的地點,而約會地點是 會因時間而不同的。在選擇女孩子時,紅色心是代表她對你的好感度;綠 色心便是玩者對她的積極度

不要以為做PARTIME會有錢收,做PARTIME只不過是 ÉpÉCÉg 增加EVENT的吧。玩者有時候在工作時會在自己工作的地方可能會遇到 一些新的角色,不過工作完了後便會完了一天,少了晚上在館內發生的事

遊戲進度的存取。 ÉZÅ[Éu/ÉçÅ[Éh

可以設定遊戲的速度和其他的設定。

有時候在約人之前會有空閒的時間的,如果玩者在這段時間內沒有 地方想去的話,玩者可以利用連按R2來跳過時間,每按一下便跳過一小 時,不過要記着自己有沒有約會,不然失約便不好了。



崖 · B80 W59 H84 158cm

的啊,要追求她的話,要小心一點,讓她有一個 厚且開朗,對主角會少許好感,她還沒有拍過拖 將會跟主角讀同一所大學,成績優異,有遠大的 跟主角在同一天入住緋色館的少女,並且她 為了實現自己的理想而不斷努力。性格溫

經常都會在吉日丸出現

她也

美好的初戀吧。

加 部 28 H 18

到現在還沒有伴侶,要追求她的啊,特別是成熟男士們。不過她 公認的美女,得到不少 舞美和華色 田高校擔 ,是大好機會啊 同樣地是 任數 尚子的老 緋色館的住 學教 師, 對了她 師 人人的 是一致 有 歡 心

B 8 4 163cm

中

村



以她的英語其實是不太靈光的。好動的美國少女,從小便在日本生活,所 而她到現在也沒有工作, 時常令到緋色館內的氣氛熱熱鬧鬧 活潑的她,結交了很多的朋友, 图:B90 W60 H88 緋色館的住客之一,這一個金髮 :3月21 · 167cm 四處閒着 CV



GPM-95

4月事件簿

	Z. distribution	a farmination of a second of the second of t		ALL STREET
事件名	事發地點	發生日期	發生時間	内容
倉庫中(倫太郎)	緋色館倉庫	4/13後的所有假日	9:00~15:00	發生機會率是80%,每天只有發生一次,一
				共可以發生3次同類事件。
走廊中	緋色館洗衣房	4/13~後的所有假日	10:00~17:00	一定要是晴天,這樣有50%機會遇到3位女
				主角的其他一人。
開店前(圭)	日吉丸	4/13~4/30期間的星期六	10:00~14:00	會遇到朝倉兩姐妹。
早上	砂緒的店舗	4/13~4/30所有假日	10:00~10:30	每天只會發生一次,沒有次數限制。
空閒時間(陽子)	砂緒的店舗	4/13~4/30期間所有假日	11:00~12:30	每天只會發生一次,沒有次數限制。
午飯時間	砂緒的店舗	4/13~4/30期間所有假日	13:00~14:30	每天只會發生一次,沒有次數限制。
下午茶時間	砂緒的店舗	4/13~4/30期間所有假日	15:00~16:30	每天只會發生一次,沒有次數限制。
傍晚時間	砂緒的店舖	4/13~4/30期間所有假日	17:00~19:30	每天只會發生一次,沒有次數限制。
舞鶴駅(陽子)	舞鶴駅	4/13~4/30期間所有假日	16:00~17:30	每天只會發生一次,只會發生兩次。
遊蕩中的倫太郎	舞鶴公園	4/13~4/30期間所有假日	19:00~20:30	每天只會發生一次,沒有次數限制。
失控的騷動 1	緋色館客廳	4/13~4/30期間所有假日	10:00~14:00	除了 20 號之外,可得到有關 OCEAN
				ATHENA的情報。
失控的騷動 2	舞鶴公園	4/30 之前的所有假日	11:00~18:00	先要達成失控的騷動 1 的條件,這樣便會在
4 12 4 12 1		4 10 0 2 24 55 ± 100 0	00.00.22	25 號出現跟尚子的強制事件。
失控的騒動3	緋色館客廳	4/30 之前所有假日	22:30之前	先要達成失控的騷動1的條件。
失控的騷動 4	舞鶴公園	4/30 之前所有假日	10:00~14:00	在失控的騷動 1 的時候見過 3 位女主角的其
失控的騷動 5	砂緒的店舗	4/30 之前所有假日	11:00~18:00	中一人。 先要達成失控的騷動1的條件。
後園(春香)	排色館後園	4/13以後所有假日	19:00~22:30	NIL
倉庫(陽子)	新巴語及國 排色館倉庫	4/13以後所有假日	19:00~22:30	有5分之4的機會發生。
家庭農園	, 新巴語層庫 , 排色館正門	4/20 以後所有假日	中午~傍晚	在指定的時間由緋色館正門離去便會發生。
放學時(春香)	櫻田高校	4/20 及 4/27	16:00~18:00	NIL NIL
櫻çÁ駅(MARY)	櫻文A駅	4/13~4/30期間的星期日	10:00~12:00	每天只會發生一次
展望台中(陽子)	舞鶴公園	4/13以後所以假日	17:00~18:30	選擇「俺 C‡~」這一項便可以提高好感度;
	多年 時間 乙 (28)	4/13 冬 交 / 1/ 冬 文	17 . 00 10 . 30	選擇「C†C·CE~」這一項好感度便會下降。
取票時	VAVA 大廈	4/20~4/30期間所有假日	13:00~16:00/	在以後跟她到 VAVA 約會時便可以選多一個
			19:00~21:00	地方。
春香在高校生時	緋色館客廳	4/13~4/21期間所有假日	20:00~22:30	除了在 20 號。
砂緒的房間	櫻çA駅	4/13~4/30期間所有假日	20:00~22:30	選擇「LJǧ少Çμ、遊ÇÒÇ≈Ç¢Ç≠ÇÊ」便會發生
				事件,只此一次。
常客(MARY)	日吉丸	4/13~4/30期間的星期六	18:00~20:00	每天只會發生一次,沒有次數限制。
常客(倫太郎)	日吉丸	4/13~4/30期間的星期六	20:00~22:00	每天只會發生一次,沒有次數限制。
跟•田到遊樂場	砂緒的店舖	4/28~5/6期間所有假日	下午~傍晚	遇到了三沢džǩÇλ之後,每天只會發生 一次。
走廊(džÇ@ÇA)	緋色館的洗衣房	4/28~5/8期間所有假日	19:00~22:00	先要完成遇到C†C©CA的條件。
洗衣機的內褲(陣)	緋色館的客廳	4/13 之後所有假日	19:00~22:00	有6分之1機會發生。
自己的房間	自己的房間	4/13 之後所有假日	晚上	隨機出現角色,送上食物給主角。
親子ÉQÉIÉJ	八百久	4/13~5/30期間所有假日	18:00~20:00	每天只會發生一次。
便利店中(ÉÉJ)	便利店	4/30 之前所有假日	15:00~17:00	先要遇上於貞,每天只會發生一次。
	文 和//	4/30 足別が行限日	13 - 00 - 17 - 00	儿女旭工E EJ 「每八八百 SY工 一人

身高:170cm

團:B82

日:9月13日25歲

[2COCV:岡本麻

W59 H85

是茶座的店

牛仔褲是她的衣着特徵。 較高,T-SHIRT配 長,25歲。個子比

跟緋色館中的住客都十分熟絡,對

格鬥技有一點認識。

秋吉臣、EJ西村CoC»C> . 11月23日 19歲

152cm

·· B84 W56 H82

是倫太郎

年生。

了緋色館,是櫻 多。最近,她到 田女子短大的1 她真的生動得 板的哥哥比較,

的妹妹,跟她呆

久志原美紀 日 :5月30日 CV. 藤美紀

圖·B79 W58 H85

身高:164cm

個大姐姐的印 (沒有職業 業的自由人 象,自稱是專

健碩・給人一 的...)。

H81 W56 月 26 日

坂史子

日:6月30日

20

倉道

Ω

大

■不要遲到啊

■合適的說話可以

提高彼此的友好度

身高:160cm

三國·B89 W60

色尚子 CV:岩男潤子

華

生日:9

155cm

青,但是思想卻很成熟,身型看似很 是八百久老闆的獨生女,雖然仍很年

B83

起,她稱呼主角為前輩,是一個可 的同班同學,經常都會跟舞美一 是安井舞美

愛有禮的小妹妹

入玩者的名字

安井舞美 CV:宮村優

比

対

京

新

學時的同學,是街子的妹妹,為人

百道大學的學生,是主角中

生日 : 3月3日

· 157cm

重 ·· B77 W55 H79

叫她做MAIMI,雖然有點大小姐脾氣,但 的3年生。 她跟緋色館的人也很合得來。是櫻田高校 大財團安井不動產的千金,喜歡人家



用你「真」誠的「愛」去打動她的芳心吧!

真愛物語2

True Love Stor

再度大堆廢話的前言

上期曾刊出過有關「女孩出現地方機率表」之類的東西。今期便會刊出其中兩位女主 角的事件表、有關攻略分析和最重要的「超級大白痴山寺良牙真愛物語月記」

先讓各位了解一下其好感度表範圍,該表基本上 是沒有明確的分界,不過可以將其分成「9格」,最左 上的列為「A」、右下的為「I」,再由左至右分成「A~ 11,如圖示:

因為特別事件表中「所需好感度」是會以這個方法



山寺良牙心儀目標人物記錄 ..(白痴級)

追求目標 香坂麻衣子「ev:皆口裕子

班級:3年1組(中六A班)

上學方法:電車 喜歡的話題:手藝

所屬學會:家政科部





分析: 既然是遊戲中唯一的上級 生,而且是中六,那她當然經常會在「中 六課室 出場,而她所屬的學會是家政 部,基本上每天放學後她也會在「家政室」 (家庭室)」出場;至於放學後她大多會到 「車站前商店街(駅前商店街)」買東西,當中當然 會去買做菜用的材料。假日時,由於她今年畢

業,是一位大學入學試考生,所以早上她大多會到「書店(本屋)」去看參考書,有時更 會購買;看過參考書後,中午便會到「便利店(コンビニ)」去作個小休。

至於放學回家會話時,除了上期所提到的外,在好感度較低時:「學校」、「學習」 也是不錯的選擇;好感度去到一定程度後,有關「音樂」、「君子」、「假日(休日)」的話 題也是推薦;當高至一定後,最終的如「凝望她(見つめる)」、「讀賞她(ほめる)」、 「握著她的手(手を握る)」、「繞道約會(寄り道を誘う)」、「學期特別約會」、「一般約 會(デートを誘う)」便可安心使用,通常好感度計大約指著「黃至紅」的交界時,便很 容易成功。

只是一回結果: 15/24

註:當時是「沒有」使用任何有關出現地點攻略,單憑性格資料







山寺良牙與香坂麻衣子親身經驗事件往積

	事件	特別畫面	出現場所	時間帶
	香坡麻衣子與君子	0	不明	上學時
	倒瀉毛冷(初次相遇)	0	家政室	放學後
	主角擅闖菜田	0	時鐘廣場	午飯時間
	買參考書	×	書店	繞道時間
	買毛冷織頸巾給父親	×	車站前商店街	繞道時間
	積雪問題	X (5)	不明	上學時
	做多了的午飯	0	中六課室	午飯時間
	用額幫主角探熱	0	保健室	休息時間
	感嘆夕陽之美	×	屋頂	放學後
	互相頸巾取暖	0	公園 1.7%	繞道時間約會
	學園祭	○2張	不明	學園祭約會
ı	中午茶會	0	家政室	午飯時間
	將來的去向	0	中六課室	放學後
	告白被拒	×	中六課室	放學後
	遊樂場的約會	○3張	遊樂場	遊樂場約會
		The same	y 3 22 .	



人物事件寿(重家糺

班級:2年2組(中五B班)

上學方法,電車 喜歡的話題:星座

所屬學會: 籃球學會

· 是主角暗戀的女孩,她成績 優秀,運動也能,而且性格開朗;不過她在

於戀愛方面好像毫無意識到,而且好像沒有這個意識,應該是「由朋友開始」的

關係的方法,最初以朋友的方式去交談、熟落後再深入地談。

如果想在學校內遇到她的話,「中五課室(2年教室)」及「保健室」是她比較常 去的地方,至於放學後,由於她是籃球學會的主將,所以到「體育館(体育館)」 基本上是一定見到她的;至於繞路方面,她會比較經常到「臨海廣場」打球遊玩 的;假日方面,早上當然又是「臨海廣場」,中午則大多去「書屋」看看有否喜歡 的書,至於下午便會到「車站前商店街(駅前商店街)」買少少的物品。

不過從有關方面資料所知,要與「森下茜」有個美滿的結局單單只有最高的 好感度也不行,好像要經過某個特別事件似的,究竟是何事呢?我也想知。

至於放學回家會話中,當然必定談及她最喜歡的[星座]的事,另外有關運動、學會 的話題,亦能於最初段時取得好感,之後再進一步可談及她的TRADE MARK「馬尾(ポ ニーテール)」・有時她問及主角喜歡的運動時、回答的當然是「籃球(バスケット)」吧!

特別畫面 出現場所 時間帶 所需好態度 其他條件 绝號 事件名 體育館的相遇 體育館 放腳後 休息時間 木地本岳史與森下茜(1) 中五課室 接近喜歡類別 午飯時間 木地本岳史與森下茜(2) 中五課室 放學後 在『2』與木地本岳史交談 木地本岳史與森下茜(3) 回家時 在『2』與木地本岳史交談 4 上學時 5 上學途中 與小孩一起打籃球 臨海廣場 中午 1以外 6 屋頂 風將裙子吹起! 休息時間 「以外 3學期的晴天日子、 星期六以外 午飯時間 在焚化爐 泳池 放學後 8 C·F 9 在圖書館看星座書 圖書館 午飯時間 不客氣了! 食堂 午飯時間 C. 12~17日發生 是否嚇倒? 書店 繞道時間 體育館 放學後 12 被球擊中! 13 食堂 午飯時間 E · H 14 冒來吃 車站前商店街 繞道時間 實驗室 放學後 E · F 發生過事件『45』 森下莠與高林萬次 歌聲 屋頂 午飯時間 B · D E 只限晴天日子 16 上學時 2學期陰天日子 17 因下雪而興奮 CIE 神社 繞道時間 D . G 只限陰天日子 在神社祈願 18 1舉期险天日子 19 打雷! 任何年級課室 休息時間 F . G 20 體育之後 運動場 休息時間 B·E 中五課室、中六課室 休息時間 В、Е 幾平在樓梯絆倒 教員室、圖書館 午飯時間 放學後 B . D . E 基到指尘 保健室 22 只限晴天日子、 休息時間、B、C、E 23 雲的形狀 任何年級課室 星期六以外 午飯時間 實力測驗中 第3時限 休息時間 $D \cdot G$ 借去的敎科書(1) 中五課室 休息時間 В 借去的教科書(2) 第3時限 發生過事件『25』 26 休息時間 休息時間 時籍店場 D · G 27 眼入了廳 午飯時間 在事件『16』選喜歡 在神社祈願 繞道時間 D、G 唱歌(歌うのが好き 有否喜歌的人? 29 放學校 任何年級課室 休息時間、B、D 30 我是辦? 海邊 繞道時間 31 勉勵的言語 32 射球! 體育館 放學後 19~31日發生 用單車上學 33 讓我坐 回家時 19~31日發生 34 遊戲機中心 繞道時間 以往真對不起 回家時 在線道約會中目聲到 35 任何年級課室 休息時間· C 36 馬尾 休息時間 20 日發生(收到禮物) 能球鎖匙扣 37 午飯時間、放學後 D、E、G 20 日發生(收到禮物) 38 是座書 回到家 森下茜與木地本岳史(上學時相遇) 39 C 5 E 5 G 19~31日發生 森下茜與高林勇次(上學時相遇) 40 G 森下茜與木地本岳史(一般相遇) 休息時間 任何年級課室 B · D 午飯時間 森下茜與木地本岳史(一般相遇) 任何年級課室 42 森下茜與高林勇次 (一般相遇) 任何年級課室 休息時間 午飯時間 森下茜與木地本岳史(回家時相遇) 回家時 C . G

森下茜與高林勇次回家

声歌的舒照· 连维

I, a ray I regular





注: 住在同一屋村下的青梅竹馬朋友,由少至今與主角的關係可 説是像兄妹關係般、不過事實上、かすみ早已便醒覺到與主角的關係、己再 不是單單的好朋友這麼簡單,而是一位男性的身份,即是話早已暗戀著主 角,只不過是主角還未察覺到而已。

與かすみ有進一步進展的話,首先要令她對主角有一份安全感,即是話 主角大多該以「保護者」的身份般去保護她,當達到一定的程度後,她便會對 主角完全著一份安全感,進而就是繼續與她發展進一步的關係。

由於本身隸屬管弦樂部的關係,平日在學校當然亦會大多在「音樂室」,另外「時鐘(廣場」亦是她常到的地方;至於放學後,她則大多到「兒童公園」坐坐;假日時,「車站前 商店街(駅前商店街)」及「兒童公園」也是比較多到的地方,不過特別的就是她經常喜歡 於假的下午到「神社」祈福。

由於 両呍小時便喜歡音樂,所以放學回家會話中選「音樂」的話題會比較有效,而她 本身不擅長於「學習」及「運動」方面・所以此類話題可免則免;另外提到「學會(クラブ)」 的事亦有很好的反應,而最特別的就是當談到「輿趣(趣味)」時,有可能會令到她臉紅, 這並不是不好的。至於她問到有關天氣的事時,最好的反應便是回答「晴天()時れ一)」

			191	000.00	, S. 144,		7
4	馬號	事件名	特別畫面	i出現場所	時間帶	所需好感度	其他條件
- 1		借去教科書 (1)	×	中五課室	休息時間	1	7~14日 (9日除外) 發生
2	2	借去教科書(2)	×	×	第3時限 休息時間	×	發生過事件『1』
3	1	かすみ悪鬱中	0	兒童公園	繞道時間	E · H · I	2~5日發生
- 4		風將裙子吹起!	Ö	屋頂	休息時間	1以外	3 學期的晴天日子、 星期六以外
	5	清失的錄包	×	中五課室	休息時間	F	1~19日發生
6		找尋小貓	×	泳池	休息時間、	CIF	×
					午飯時間		
7	7	遊戲機中心的布公仔	×	遊戲機中心	繞道時間	C·F	×
- 8		在實驗室尖叫	0	實驗室	休息時間	EFF	9日以外
Ś		不能開的課室	×	中六課室	午飯時間	Н	1~17日發生
	10	不能開的課室(特殊)	×	中六課室	午飯時間	E · F · H	1~17日發生、爆機10次以上
	11	掉垃圾	0	中五課室	放學後	E · H	×
	12 .	糖果食譜	×	書店	繞道時間	E · H	X STATE OF PARK STATE OF A STATE OF THE STAT
	13	かすみ的糖果	X	家中	星期日	×	在事件『12』選期待(楽しみ~)
	14	不喜歡紅蘿蔔	. 0	食堂	午飯時間	E · F · H	X
1	15	實力測驗中	×	×	第3時限 休息時間	E·F·H	9日
1	16	真貴的唱碟	0	音樂室	放學後	C · F · G · H	×
1	17	眼入了塵	0	時鐘廣場	休息時間、 午飯時間	B · C	×
1	18	曲奇餅	х	中五課室	午飯時間	B · E	9日以外
1	19	學校泳装	×	泳池	休息時間	B·E	9日以外、只限1學期
2	20	避雨	0	兒童公園	繞道時間	D · E	只限陰天日子
2	21	在百貨公司買衣服	×	車站前商店街	中午	D . E	×
	22	落雲了	×		· 上學時	B.D.E	只限陰天日子及2學期
	23	在神社祈願	×	神社	繞道時間	G	X
2	24	蕭嚇倒	×	中六課室	休息時間、 午飯時間	D · G	×
13	25	可否教我?	0	教員室	放學後	D · G	×
2	26	戀愛咒語書	×	任何年級課室		D · G	×
Sa	27	背後有雲	0	運動場	休息時間	B · C · D	
2	28	患傷風早退(1)	×	保健室	休息時間、	D	星期六以外
	20	中海田田田 (0)	×	×	午飯時間 回到家	×	發生過事件『28』
	29 30	患傷風早退(2) 我是誰?	×	中五課室	休息時間、	A · D	X工班争[[20]]
					午飯時間		
	31	有否記起這首曲?	0	音樂室	放學後	A	19~31日發生
	32	喜歡這地方	×	屋頂	放學後	A	19~31日發生、 只限晴天日子
- 4	33	晚上的電話(1)	×	×	晚上	A	21~31日發生
	34	晚上的電話(2)	×	×	上學時	×	發生過事件『33』
. 3	35	錢包	×	任何年級課室		B · C ·	20日發生(收到禮物)
3	36	手造的颤褥	×	×	回家後	A	20日發生(收到禮物)
	37	七瀬かすみ與波多野葵	×	×	早上的學校	1	×
	38	(上學時相遇) 七瀬かすみ與君子(上學時相遇)	×	×	早上的學校	F · H	乘巴士以外上學
	39	七瀬かすみ與波多野葵	×	任何年級課室			X
		(一般相遇)			午飯時間·放學後		
	40	七瀬かすみ與沢田璃末 (一般相遇)	×	任何年級課室	午飯時間·放學後	×	×
4	41	七瀬かすみ與香坂麻衣子 (一般相遇)	×	任何年級課室	体息時間、 午飯時間、放學後	E	×
4	42	七瀬かすみ與高林勇次 (一般相遇)	×	任何年級課室	休息時間、 午飯時間·故學後	C·E·G	×
	43	七瀬かすみ與君子 (一般相遇)	×	中四課室	休息時間、 午飯時間、放學後	1	×
4	44	七瀬かすみ與波多野葵(放學時相遇)	×	×	回家時	FNH	×
	45	七瀬かすみ與君子(放學時相遇)	×	×	回家時	1	×

心而是近翅戲研究切

製造商:ASCII 發售日:發售中(1月15日) 售價:7800日圓 容量:96 M SLG/MEM

By: Agent X



J-LEAGUE TACTICS SOCCER

你好!又係我Agent X呀!相信 有看過上期《遊戲誌》的朋友·一定會 練習組合推介篇 知道筆者曾經介紹過一隻Nintendo 64的模擬足球育成遊戲 - 《J-LEAGUE TACTICS SOCCER》。至 於今次,筆者則會繼續為大家介紹一 下各種訓練項目的組合、特殊能力及 外籍球員等資料。

在上期的《遊戲誌》中,筆者曾經介 紹過各種訓練球員的方法及效果。不過, 大家有一點是需要注意的,就是不同的練 習組合將會影響到訓練效果。因此,若玩 者用錯了練習組合的話,便會出現"不升 反趺"的不良情况。





久舖舖翌组今及动里素

台悝林自組口及双木农	
組合	效果
DF(ディフェンス)→筋トレーニング→走り込む	全練習效果上升
DF一筋トレーニングークロカン	全練習效果上升
スプリントードリブルーシュート	全練習效果上升
スケートードリブルーシュート	全練習效果上升
スプリント系練習―シュート /DF/ 傳球 / 盤球一筋トレーニング / 跳躍(ジャンプ)	出現較高的練習效果
・ スプリント系練習一シュート /DF/ 傳球 / 盤球	出現較高的練習效果
シュート /DF/ 傳球 / 盤球一筋トレーニング / 跳躍(ジャンプ)一走り込む系練習	出現較高的練習效果
シュート /DF/ 傳球 / 盤球 一筋トレーニング / 跳躍(ジャンプ)	出現較高的練習效果
筋トレーニング / 跳躍(ジャンプ)一走り込む系練習	出現較高的練習效果
ドリブル→筋トレーニング一走り込む	出現較高的練習效果
休養→スプリント	出現較高的練習效果
筋トレーニングーシュート	出現較高的練習效果
筋トレーニングースプリント	出現較高的練習效果
筋トレーニング一筋トレーニング	出現較高的練習效果
スプリント→シュート→筋トレーニング	出現較高的練習效果
スプリント→ドリブル→筋トレーニング	出現較高的練習效果
スプリント一走り込む	出現較高的練習效果
スプリント→スイミング	出現較高的練習效果
スプリント→クロカン	出現較高的練習效果
スケートーシュート一筋トレーニング	出現較高的練習效果
スケートードリブル一筋トレーニング	出現較高的練習效果
スケート→走り込む	出現較高的練習效果
スケートースイミング	出現較高的練習效果
スケート→クロカン	出現較高的練習效果
走り込む一スプリント	出現較高的練習效果
走り込む→スケート	出現較高的練習效果
スイミング→スプリント	出現較高的練習效果
スイミングースケート	出現較高的練習效果
クロカン→スケート	出現較高的練習效果
ブラジル體操一ブラジル體操一其他練習	練習效果出現下降情況

特殊能力詳細篇

每一位球員,不論在練習或比賽過程中,均有機會獲 得一些優良或不良的特殊能力。當然,身為一位知人善任 的領隊,自然應好好利用那些擁有特殊能力的球員,以為 球隊帶來勝利。

不過,在《J-LEAGUE TACTICS SOCCER》中,各種 特殊能力除了有好的一面之餘,更有可能出現一些阻礙球 員發揮的不良能力。因此,若不幸有球員獲得了一些不良 能力的話,便應該選擇「治療」來將球員的不良能力消除。

特殊優良能力一覽

技名稱	效果	條件
PKに強い	PK時,全能力均會上升	出現特殊事件
キラーパス	可以做出對手完全不能阻止的致命傳球	成為攻擊中場(OH),而且要有非常高的傳球力
コイントス	多取得先開球的優勢	出現特殊事件
スーパー・サブ	下半場時入替的話,幹勁(やる氣)會上升	出現特殊事件
フェア・プレー	減少接獲黃紅牌的機會	出現特殊事件
ピッチ不良に適応	在雨、雪天氣下不會出現滑倒情況	出現特殊事件
Fスピリッツ	球隊落後時幹勁(やる氣)會上升	出現特殊事件
ロングシュート	遠射時決定力會上升	要有非常高的踢球力
ロングズロー	有機會擲出長程界外球	出現特殊事件
ヘディング得意	在處理頭球時,決定力及踢球力均會上升	出現特殊事件
Vゴール	進入加時後,決定力會上升	出現特殊事件
爆發力	取得入球的球員,其決定力會上升	出現特殊事件
模獎	在對手禁區中,其命中率會較高	出現特殊事件
タイトマーク	盯人時,被盯著的對方球員其持久力會變得低下	成為後衛(DF)或中場(MF)
コーチング	後衛的防守力會上升	成為龍門(GK)
リーダーシップ	令全隊球員的幹勁(やる氣)上升,並有防止下降的效果	出現特殊事件
カリスマ	令全隊球員的幹勁(やる氣)大幅上升,並有防止下降的效果	出現特殊事件
ムードメーカー	防止幹勁(やる氣)出現下降	出現特殊事件
回復が早い	休養時,其體力會得到較大的回覆	出現特殊事件
タフ	減少練習及比賽時受傷的機率	出現特殊事件
人気	比賽時,將之派遣上陣的話,便會增加監督的評價	出現特殊事件





化研究坊 遊戲研究坊 遊戲研究坊 遊





	特殊不	良能力	一覽
--	-----	-----	----

就算幹勁(やる氣)度高,效果也會很低	出現特殊事件
令對手容易受傷,但其代價自然是黃紅牌大豐收	要有非常高的防守力
PK時,全能力均會下降	出現特殊事件
球隊領先時幹勁(やる氣)會下降	出現特殊事件
在處理頭球時,決定力及踢球力均會下降	出現特殊事件
若錯誤將其放於左邊位置時,球員的決定力、傳球及踢球力均會下降	出現特殊事件
若錯誤將其放於右邊位置時,球員的決定力、傳球及踢球力均會下降	出現特殊事件
休養時,其體力會得到較小的回復	出現特殊事件
體力及幹勁(やる氣)會出現不能回復的情況	出現特殊事件
練習前,球員的體力會有下降的情況出現	出現特殊事件
減少練習時出現 GOOD 及 EXCELLENT 的機率	出現特殊事件
	令對手容易受傷,但其代價自然是黃紅牌大豐收 PK時,全能力均會下降 球隊領先時幹勁(やる氣)會下降 在處理頭球時,決定力及踢球力均會下降 若錯誤將其放於左邊位置時,球員的決定力、傳球及踢球力均會下降 若錯誤將其放於右邊位置時,球員的決定力、傳球及踢球力均會下降 若錯誤將其放於右邊位置時,球員的決定力、傳球及踢球力均會下降 休養時,其體力會得到較小的回復 體力及幹勁(やる氣)會出現不能回復的情況 練習前,球員的體力會有下降的情况出現





外國球員資料補遺篇



作為一位好領隊,除了懂得訓練 球員及指示戰術外,更需要因應球隊 的不同需要來購買一些擁有份量的星 級球員。以下所介紹的,都是在遊戲 中均會出現的球星,其中筆者推介的 則有:巴西的朗拿度、意大利的狄比 亞路、法國的施丹及阿根廷的巴狄斯 圖達。當然,只要大家看見任何一名 星級球員名字出現於「移籍情報」時, 便不應猶豫,立即將之購入吧!(只要 財政許可下)

外國球員資料及擅長位置表

球員名稱	真實姓名	國藉	擅長位置	專長	總合能力值
R・カル	R.Carlos(卡洛斯)	巴西	SB · WB	速度、踢球力	80
レオルード	Leonardo(李安納度)	巴西	SK · WG · OH	傳球、控球力	80
ドナウジーニョ	Ronaldo(朗拿度)	巴西	SK · WG	可輕易擺脱對方後衛	85
リベード	Rivaldo(李華度)	巴西	WG · OH	控球力、跳躍	79
デニウロ	Denilson(丹尼臣)	巴西	SK · WG · OH	爆發力、控球力	80 .
カルティーニ	P.Maldini(馬甸尼)	意大利	SH · WB · SW · SB	持久力、防守	80
D・ラッツィオ	D.Baggio(甸奴巴治奥)	意大利	OH · DH	持久力、踢球力	79
ベッリ	C.Vieri(章利)	意大利	SK · CF · WG	決定力、跳躍	78
ディル・ピルロ	A.Del Piero(狄比亞路)	意大利	SK · WG · SH · OH · DH · WB	傳球、控球力、瞬發力	84
ロービ	R.Baggio(巴治奧)	意大利	SK · WG · OH	傳球、控球力、瞬發力	80
ザーラ	G.Zola(蘇拿)	意大利	SK · WG · SH · OH	傳球、控球力	80
ロティ	E.Petit(比堤)	法國	SH · OH · DH · WB	所有能力值都在平均以上	80
ジーズ	Z.Zidane(施丹)	法國	SH · OH · DH · WB	傳球、控球力	85
パピロ	Kanu(簡奴)	尼日利亞	SK · CF	持久力、跳躍	78
コリンシー	J.Klinsmann(奇連士文)	德國	SK · CF · WG	決定力、瞬發力	81
ジュマー	M.Sammer(森馬)	德國	DH · CB · ST · SW	防守	78
ジアレー	A.Shearer(舒利亞)	英國	SK · CF · WG	決定力、踢球力	81
デイブ	D.Beckham(碧咸)	英園	SH · OH	傳球·踢球力	80
バティートゥーダ	G.Batistuta(巴迪斯圖達)	阿根廷	SK · CF · WG	踢球力、瞬發力、跳躍	84
ケルイフォト	P.Kluivert(古華特)	荷蘭	SK · CF · WG · OH	持久力	79
キルケンプ	D.Bergkamp(柏金)	荷蘭	SK · CF · WG · OH	踢球力、瞬發力、控球力	83
オワール	Raul.G(魯頸)	西班牙	SK · CF · WG · OH	決定力、 傳 球、控球力	82
ヤマートビッチ	P.Mijatovic(米積杜域)	南斯拉夫	SK · WG · OH	決定力、跳躍	78
シュケレ	D.Suker(蘇加)	克羅地亞	SK · CF · WG · OH	決定力、控球力	80
バグシッチ	A.Boksic(波錫)	克羅地亞	SK · CF · WG	速度、控球力	79
B.ロードリップ	B.Laudrup(白賴仁勞特立)	丹麥	SK · CF · WG · OH	控球力	80
シューマッケル	P.Schmeichel(舒米高)	丹麥	GK	瞬發力、速度、跳躍	79
タラボルト	J.L.Chilavert(捷拉華特)	巴拉圭	GK	踢球力、跳躍	78
フェア	G.Werh(韋亞)	利比利亞	SK · WG	速度、瞬發力	81
串田	中田英壽	日本	OH · DH	傳球	73

*位置解釋:GK (守門員)、CB(中堅)、 SB(兩閘)、ST(中 衛)、SW(清道夫)、 WB(翼衛)、DH(防守 中場)、WG(翼鋒)、 OH(攻擊中場)、SH (後上射手)、CF(前 鋒)、SK(射手)

容量:CD-ROM×2 記憶:「 RPG MEM 對應DUAL SHOCK

© ATLUS / RED 1998

THOUSAND ARMS 攻略資料補完集 Part II

鬼魂的能力值

在遊戲世界裏的任何一處,各位都總 有機會遇到相當頑強的鬼魂,但大家又會否 發現其能力是在不斷增強的?原來鬼魂之能 力值是因應主角馬以斯當時狀況而改變的, 其計算方法請參照下表。





鬼魂能力值計算法

HP	主角 HP × 0.5	EP	和主角相同
攻擊力	主角攻擊力× 0.7	防禦力	主角防禦力×0.7
速度	和主角相同	會心率	和主角相同
連續攻擊率	和主角相同	暈眩率	和主角相同
回避率	和主角相同	經驗值	主角等級× 1.5
MP	主角等級×3	金錢	主角等級
道具	沒有		

禮物價絡與效果總覽

基本來說,女孩們對主角的好感度共分為10級,由最低的1級以至最高的10級, 當中每級亦會細分為10等份,即是說若起初時是1.0當送過+4之禮物後就會變成1.4, 直到繼續提升至2.0時才會正式顯示好感度變成2級,因此最好盡量選擇能提升好感度 較多的禮品。



■到底送甚麼禮物會比較好呢?



■看·能逗得女孩子那麼歡喜雀躍

禮物名稱	價格	蘇	維	卡	妮	瑪	芭	鏡	美	達
ガーベラのはな	240	2	1	0	2	1	1	1	1	1
ひなげしのはな	230	2	-2	-1	1	0	1	3	2	0
ヒマワリのはな	1000	3	2	0	2	2	1	1	1	1
バラのはなたば	3200	-1	2	4	0	0	2	0	2	2
ポトス	520	5	1	-1	2	1	1	1	2	3
サボテン	320	2	1	-1	2	3	2	1	1	1
たのしいほん	580	2	3	-2	2	2	1	2	-2	0
かなしいほん	860	0	-3	2	-2	-1	2	0	1	2
ホラーなほん	1200	1	3	4	-3	-2	1	1	0	2
ラブラブなほん	3500	3	-2	2	-3	-1	0	2	2	0
カエルのほん	3400	-4	-3	-3	3	5	-5	-4	2	-5
すうがくのほん	2800	-3	-5	1	-3	3	0	-1	5	2
ぶつりがくのほん	3200	-2	-4	0	-2	3	-1	0	5	3
エッチなほん	350	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
カエルのぬいぐるみ	9800	3	1	-2	3	5	1	2	-3	-1
クマのぬいぐるみ	6800	3	0	1	5	3	0	2	-2	0
イヌのぬいぐるみ	4800	2	1	0	3	2	0	1	0	1
ウマのぬいぐるみ	4300	2	0	3	3	2	0	1	-1	-1
ダマシーにんぎょう	6500	3	1	2	4	3	1	2	0	-3
カエルのきぐるみ	6400	2	-2	-1	3	5	1	2	1	-4
クマのきぐるみ	7640	2	-2	-2	5	2	-1	2	0	-4
おおきなクマさん	6400	2	1	0	4	-2	0	2	1	-2
ルビーのゆびわ	6800	1	2	4	2	-3	-1	1	-2	3
ダイヤのゆびわ	12000	3	2	4	2	0	2	3	.1	5
エメラルドのゆびわ	9800	1	2	4	1	-1	0	2	0	3

「サニオナウ 口! フ	0700	1 2	a	2	1 2	0	2	2	0	0
プラチナネックレス	8700	2	1	3	2	0	2	2	0	0
パールのネックレス	4600	1	3	2	1	-2	1	1	0	5
きんのネックレス	6900	-1	1	3	1	-1	-2	2	-1	1
	3000	2	1	2	0	-3	2	1	1	-1
ぎんのブレスレット					-			*************		winesia reprinterativo
ハートのペンダント	3100	3	-2	-1	2	-2	2	2	2	-3
サンゴのブローチ	6500	3	2	1	0	-3	1	2	-1	0
ぎんのチョーカー	3500	2	3	4	-3	-1	3	0	-1	0
									0	-1
かいのくびかざり	3500	3	3	1	2	-2	-1	2		
しゃれたイヤリング	860	4	-1	2	1	-2	-2	4	`-1	-0
はやりのルージュ	160	1	-1	2	-2	0	-1	2	-2	0
リップクリーム	150	2	0	-1	0	-1	-1	-1	0	0
		-	_	_						aprillation and the
ブランドのこうすい	3200	0	11	3	2	-1	0	1	-1	1
やすもののこうすい	60	1 1	0	-5	-2	-2	-1	0	0	-1
あかいマニキュア	900	1	-1	2	2	-1	0	1	0	2
0)/3/1/2 = + 1/			-							
ピンクのマニキュア	920	3	1_	0	1	0	1	2	1	0
アロエけしょうすい	1200	2	0	2	0	-2	2	2	1	1
モモのけしょうすい	1250	3	1	1	1	0	1	2	2	0
							~~~~~~			
ハーブけしょうすい	1600	2	1	2	2	0	0	2	0	1
ブルーのマスカラ	1200	0	-1	3	1	-1	1	2	-2	2
ハデなアイシャドウ	160	-2	0	3	-1	-1	-1	3	0	1
			0	-1	-1	1		1	0	0
かみセッケン	300	1		_			2_			
バスエッセンス	2200	3	1	3	2	0	4	2	0	1
さわやかローション	170	1	1	2	0	-1	2	1	1	1
あぶらとりがみ	800	0	-1	1	-1	-1	2	1	-1	-1
		_		0						_
キンパクいりソープ	2200	-1	1	2	-2	0	1	0	-1	1
しろめのファンデ	1500	1	-2	2	0	-1	2	0	0	2
ひやけどめ	1600	2	-2	2	1	0	2	2	1	2
						_				AAAAAAAAA
こうきゅうセッケン	1000	1	-1	2	-2_	2	3	-2	1_	1
かおりのセッケン	230	1	0	-4	-4	-2	3	-5	0	0
カチューシャ	800	0	-2	-4	1	-2	2	1	1	2
	1240	1			1		1	5	2	
たけのかんざし			0	-2		-2				2
カエデのかんざし	1800	1	-1	-2	0	-2	0	3	1	1
きんのかんざし	6800	-1	1	2	1	0	1	-5	1	1
ツケのクシ	5400	2	-1	0	1	-1	3	4	2	3
しゅぬりのクシ	2300	-1	-1	1	1	-1	1_	-5	2	1
こぶりなクシ	120	3	1	1	0	0	1	4	1	1
おしゃれなブラシ	1200	3	0	0	2	1	1	2	1	0
				_		_	-		-	-
ピンクのリボン	230	4	-1	-2	. 2	-1	0	2	2	0
みずたまのリボン	250	3	-2	0	1	0	0	2	1	0
じゅんぱくのリボン	1200	4	-1	(4)	4.	0	0	3	2	1
	_	_		- Contract of the Contract of				1	Annamy amin'ny	2
オルゴール	12000	5	2	1	0	1.1	0		0	
リストバンド	750	-3	5	-5	-4	1	-5	-4	-4	-5
てつアレイ	1800	-5	5	-3	-2	4 1	-4	-5	-3	-4
	3000	2	0	2	5	-5	1	1	1	2
さいほうセット		_					_			
おそうじセット	1450	1	-3	0	1	-2	5	0	0	1
せんがんセット	1100	2	-1	0	0	-1	5	0	-1	0
こうぐセット	3400	-3	2	-3	-4	5	-5	-2	3	4
					-	-				
じっけんきぐ	4400	-4	-3	-4	-3	2	-5	1	5	-5
カエルしいくセット	3800	2	-5	-5	2	5	-4	2	2	-4
さどうセット	8940	2	-2	1 .	-1	-5	1	5	1	3
			-	5			-1		0	
かねのなるき	4500	2	0		-2	-2		1		1
てつのせんす	3400	1 -	3	-2	-4	1	-1	3	2	-4
さびれたせんす	2300	-1	-5	-1	1	1	-4	3	1	3
しゅぬりのせんす	4000	1 3	-4	2	0	2	-2	3	-2	1
		-			_		-			
ガラスのすず	1800	4	1	2	-1	1	-1	2	-2	2
タマのすず	1500	5	1	2	4	.2	1	- 3	1	1
きんのすず	6900	5	-2	3	1	2	2	1	-2	1
50000				1			1		1	0
ラベンダーのポプリ	1200	2	-1		3	1	_	2		
アロマセット	3500	0	0	3	1	2 €	0	1	2	2
きいろのサイフ	4000	-1	-2	5	-1	-5	-4	1	1	-2
エスニックなくつ	3800	1	3	2	2	1	-5	-3	-2	-4
ナナソリシューブ		1		3	2			1	1	-5
エナメルシューズ	5000		2		-	2	-5			
ワークブーツ	6200	-2	4	-2	1	4	2	-2	1	1
ゴムのサンダル	1100	1	1	-2	1	-2	3	1	2	0
ヒンクのサンダル	2300	2	1	2	2	-1	3	2	1	1
しろいサンダル	3000	2	1	3	1	0	2	2	2	0
まっかなハイヒール	2400	0	-2	2	3	-2	0	0	1	2
みずたまのスカーフ	900	1	-1	1	2	2	0	2	1	1
バンディガーのかさ	30	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
フリフリのひがさ	2500	0	-4	2	2	-3	1	3	-2	2
しぶいサングラス	4200	1	2	2	1	2	-4	-2	-1	3
ラピスのピアス	3200	2	0	1	0	2	1		-1	3
ラレヘのレアス								2	_	
きんのピアス	6200	-1	1	3	1	2	-2	2	-1	2
かわいいリュック	2300	1	-2	-4	2	2	0	1	2	-2
いけてるTシャツ	3300	2	3	1	-2	1	0	-4	1	2
もめんのハンカチ	90	1	0	-3	0	1	3	2	2	1
シルクのハンカチ	2900	2	0	2	1	0	5	2	1	2
きいろのハンカチ	800	1	2	-1	0	2	3	1	1	-1
めんのきんちゃく	1200	2	-2	0	2	-3	0	3	2	0
きぬのきんちゃく	5800	2	1	3	1	0	2	3	1	2
ぬののきんちゃく	890	0	-1	-2	0	1	1	5	0	0
			-4	5	-5	1	-3	-4	0	-3
I T T L T T		1 1		. 23			E 10. 3	1 116		
ウエストポーチ	2400	1		_		_		_		
こうきゅうバッグ		2	0	3	2	0	1	1	2	1
	2400			_		_		_		
こうきゅうバッグ おしゃれなバッグ	2400 5300 3200	2	0 -1	3	2	0 -1	1 0	1	2	1 -2
こうきゅうバッグ おしゃれなバッグ ヒョウがらのバッグ	2400 5300 3200 7200	2 2 1	0 -1 5	3 1 3	2 3 -2	0 -1 -1	1 0 1	1 1 -4	2 2 -4	1 -2 2
こうきゅうバッグ おしゃれなバッグ	2400 5300 3200	2	0 -1	3	2	0 -1	1 0	1	2	1 -2

リオン]、芭=芭露瑪[ハルマ]、鏡=鏡花[キョウカ]、美=美露[ミル]、達=美達莉雅[メータリア]





古尼斯

必殺技名稱	屬性	115"	即得方法	指
魔神劍	無	2	LEVEL 2	↓ \ →+ ×
飛燕連腳	無	4	LEVEL 5	←/ \→+×
襲爪雷斬	雷	8	LEVEL 9	/→\
虎牙破斬	無	7	LEVEL 15	→+ ×
秋沙雨	無	12	LEVEL 12	→   \ + ×
柔招來	無	6	LEVEL 20	1   +
鳳凰天驅	火	8	LEVEL 23	/ →+ ×
守護方陣	光	20	LEVEL 27	-/ \-\-+0
真空破斬	無	12	LEVEL 31	→\\/ · · · + O
集氣法	無	10	LEVEL 34	+
獅子戰吼	無	12	LEVEL 37	/\\-+×
剛招來	火	16	LEVEL 41	+
閃空裂破	光	10	LEVEL 45	→\
紅蓮劍	火	10	LEVEL 50	/ ← /   \ → + ×
殺劇舞荒劍	無	50	LEVEL 100~(無上限)	\-/
虚空蒼破斬	光	28	炎之塔	1/→\ +0
空間翔轉移	光	30	多利特森林 (未來)	\
次元斬	無	35	冰之洞穴	\

I	7.4 创新	屬性	負責	取得方法	ie 7
ı	魔神飛燕腳	無	10	地下墓地 (現在)	/ /   \ → + □
ı	魔神雙破斬	無	15	比魯亞達村 (過去)	<b>←/ ↓ \→+</b> □
ı	魔神千裂破	光	16	12星座塔西(過去)	+
1	獅子飛燕腳	無	15	水鏡之森東 (過去)	→ \ , / ← → + □
ı	獅子吼破斬	無	20	尤古利特之都 (未來)	-/ \→+×□
	獅子閃空破	光	20	夫利斯基	+ × 🗆
ı	獅子千裂破	無	28	忍者之里	→   \ + × □
i	襲爪飛燕腳	雷	15_	美多加魯斯 (過去)	→\./+×□
ı	襲爪雷斬破		18	摩利亞坑道 21F (未來)	-/↓\-+×O
	襲爪閃空破	雷	19	雲魯哈拉平原 (過去)	+×O
	襲爪千裂破	雪	22	比利捷亞市 (過去)	→   \+×O
	鳳凰天翔腳	火	14	美基魯之町 (未來)	→\\/+×O
	鳳凰翔破斬	火	17	保利蘭特東南 (未來)	-/ \→+0□
	鳳凰天空破	火	18	常闇之町阿尼	→+0□
	鳳凰千裂破	火	21	艾特華度宅西南 (過去)	→1 /+0□
	轉移蒼破斬	光	40	多利特森林 (未來)	\→   \→+□
	時空蒼破斬	無	50	多利特森林 (未來)	→\\/+O□

卓士達

算術名稱	属性	自發	取得方法	le :
紅蓮	火	4	LEVEL 3	\
凍牙	冰	5	LEVEL 8	\→+□
轟天	- 1	8	LEVEL 16	←/
衝破	地	11	LEVEL 22	→, \+×
震天	無	11	LEVEL 28	-/, \-+□
鷲羽	風	12	LEVEL 34	→ /+ x
疾風	無	14	LEVEL 40	\ \ + 🗆
大牙	無	20	LEVEL 46	→ \
屠龍	無	45	LEVEL 52	/←/   \→+×

玲玲

*オ 倉稲	雕性	日費	取得方法	is t
寫身	無	10	開始時已有	+
不知火	無	7	開始時已有	<b>←/</b> ↓\→+□
飯鋼落	無	8	開始時已有	↓ \ → / ↑ + ×
葉隱	無	12	開始時已有	1111+0
曼珠沙華	火	10	熱砂之洞	-/ \ \-+ x
雷電	雷	12	12 星座塔	→ ↓ \ + ×
鎌鼠	風	15	妖精之谷	\ →   \ → + ×
兒雷也	無	45	闇之洞穴	/-/ \-+x
五月雨	無	30	摩利亞洞穴	/ / . \ ++□

美特

法術名稱	效果	消費	取得方法
ファーストエイド	己方一人 HP 回復	5	LEVEL 1
ピコハン	令敵方1人量倒	4	LEVEL 5
チャージ	分TP給同伴	10	LEVEL 8
ディープミスト	令敵方命中率下降	3	LEVEL 11
ヒール	己方一人 HP 回復	10	LEVEL 14
アシッドレイン	令敵方防衛力下降	12	LEVEL 17
アーチドート	解毒	8	LEVEL 20
サイレンス	封敵方呪文	6	LEVEL 23
ナース	己方全體 HP 回復	20	LEVEL 26
シャープネス	己方一人攻擊力上升	12	LEVEL 29
リカバー	回復己方一人的異常狀態	18	LEVEL 32
ディスペル	回復己方一人的異常狀態	14	LEVEL 35
キュア	己方一人 HP 回復	22	LEVEL 38
ピコピコハンマー	令敵方全體暈倒	20	LEVEL 41
バリアー	己方一人防衛力上升	15	LEVEL 44
レイズデッド	復活	26	LEVEL 47
レザレクション	己方全體 HP 全回復	32	LEVEL 50
タイムストップ	停止敵人行動	50	LEVEL 53

*** 全斯** 

	0 7 70			
	精靈名稱	屬性	消費	取得方法
ı	シルフ(風之精靈)	風	8	羅域利爾谷(過去)
1	ウンティーネ(水之精靈)	水	12	浸食洞(過去)
1	ノーム (地之精靈)	地	16	精靈之洞 (過去)
1	イフリート(火之精靈)	火	20	熱砂之洞(過去)
ı	マクスウェル(麥士維)	無	20	摩利亞坑道(過去)
	ルナ (月之精靈露娜)	光	24	12 星座塔(過去)
	シャドウ (闇之精靈)	闇	30	闇之洞穴 (未來)
	アスカ(光之精靈)	光	30	超古代都市(未來)
	ヴォルト(雷之精靈)	雷	26	奥魯特之洞 (未來)
	オリジン (奥利斯)	無	36	多利特森林 (未來)
	グレムリンレアー (小惡魔)	闇	42	摩利亞坑道(未來)
	ブルート (魔王)	習	60	摩利亞坑道(未來)
			-	2/0

艾絲

	义	_	12 14	
	魔術名稱	屬性	消費	取得方法
ı	ファイアボール	火	3	開始時已有
ı	アイスニードル	水	3	開始時已有
١	ストーンブラスト	地	3	尤古利特之村(過去)
ł	ライトニンク	雷	5	比利捷亞市(過去)
	ストーム	風,	8	比利捷亞市 (過去)
À	クレイブ	地	10	精靈洞穴(過去)
1	アイストーネード	水	10	尤古利特之村(過去)
	イラブション	火	10	熱砂之洞(過去)
	トラクタービーム	無	12	阿魯雲尼斯達 (過去)
ı	サンダーフレード	雷	16	阿魯雲尼斯達(過去)
	サイクロン	風	17	比魯亞達村(過去)
	レイ	光	18	12 星座塔(過去)
	ファイアストーム	火	20	達奥斯城 (過去)
	ロックマウンテン	地	20	達奧斯城 (過去)
	テンベスト	風	24	迪美魯之館 (未來)
	メイルストローム	水	22	浸食洞 (未來)
	アースクェイク	地	27	忍者之里旁的森林
	ゴッドフレス	風	32	超古代都市(過去)
	エクスブロード	水	32	炎之塔 (未來)
	インデクニション	雷	30	美多加魯斯 (過去)
	タイダルウェーブ	水	34	冰之洞穴
1	ブラックホール	闇	42	摩利亞坑道(未來)
-	メテオスォーム	無	50	達奧斯城 (未來)
	ビッグバン	光	75	摩利亞坑道(未來)
			1 1/	1. 7











STREET FAXER	6	業務機地	130
新春優惠交易廣場	8	秘技工場	134
PLAYSTATION 專頁			
HYPER NEOGEO WORLD 99			142
GAME ECHO			
互動遊戲誌專頁			
副刊版頭			
懊惱 GAME 你教			
遊戲誌不設防			
電視遊戲信箱			
無責任新 GAME 評壇			
DREAMCAST 大激賞現場報道			
		黄南新聞	



# GAMENT

插畫:超音潛艇















### GP 铃奈 MESSAGE:





的關係。而且他們的衣服圖案也畫得十分仔原創的地方不少 - 又能帶出阿薰及真嗣那古怪 短評::今期有兩張作品我都很喜歡,左挑右選 ,只是背票的地方上色比較馬虎而已~~ ,還是決定給兩個佳作獎。小丸這張作品,



#### 《星之丘影響物語~學最祭》総技大全?





-----

短評: 衣服、肌理的質感處理,基 本上已開始能掌握了。但人物的動作好 像生硬了點啊。



#### COSPLAY 遊園地!

SAMMI 14

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢? 這個就是在港日兩 地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」 中,歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來,而我們每期就會揀選出 數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面,請於照片背面貼上作 者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊 戲, 寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌 COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否,皆會寄回給作 者。惠不官遲,快點寄照片來啦。

### 新人事新作風!

#### GAME 畫廊參加辦法!

畫稿大少不限,題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的 真實姓名、年齡、性別、地址及電話,寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場 福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否,皆會寄 回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者, 以示作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

#### 這是你們的「編輯 TOUCH!

其實「編輯TOUCH!」的目的,希望各方教友可以利用這片小天地跟我 們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿一 吃飯一睡覺一寫稿?)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗?)、又或 者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的 機會,事不宜遲,快點寫信來啦。



#### C. LAM?

短評: 這畫給我的第一個感覺是結 構很結實,而且衣服的帶子上用有金粉的 顏料上色,也蠻特別。但是小腿跟大腿的 比例好像有點問題啊。



女

短評: 今次顏色的層次感好像比上幾張更高啊。看 起來,你跟CLAMP姐姐們的距離越來越近了~~。

ALICE 17

#### MINAI 20 to

短評: 作者千叮萬囑要我在情人節左 右才好刊登,現在如你所願吧。看上去給 我的感覺好像是少女漫畫的彩色版頭,而 且作品也很有個人風格哩。





15 YUKI 短評: 在公園前的藤崎詩織啊,上 色方便好像馬虎了點,努力改善一下吧。

機関を対抗性 Continue Continue to the

#### GP玲奈的回覆:

受了嗎? 而為不知火躁配 音的就是曾木亞古儒。由



米奇都好期待隻(心跳POCKET)。 我到而家都 快未買GAMEBOY COLOR · 不過出(心跳) 嗓時候就

一定實。人職幾年會死(FF8),我是一於去海女。暗知到時心院會抄到義越呢? 我都唔知(小跳POCKET)有個紐論迫原緣人會嘅EVENT,你職提度觀波應果?我 診實吃麼GAME返應我首先會追戰就係廣嘯、虹野同館林,你有有實質呀?兩個版本都有

為與性受GAMEX年後自允司宣傳系統的原理,及其刊的原作、例刊刊宣傳等了中國的工作的原理等

#### 特級聲優迷的來信

本人是第一次來信。信當有人寄信給你時,你大概也估到又是董優迷奇的。的權數 也是整優迷,而我喜歡的男女聲優分別是

男整優BEST 5 1 林延年 2 胸山章央 3 線川光 人子安武人 5 菊池正美 文量優BEST 5 1 瀬山智佐 2 標井智 3 井上喜久子 4 林原惠美 3 宮村優子 任 (GPM) 內眾編輯中 我最喜歡的就是你。也許因為大家也是聲優迷,所以很有共 住(GFM)內以海無利。或康盖凱的派定於。也計包為八家也定意是然。所以依有於 等 你的編者話我等期也有看,特別是問關於登優的小問題。看有應呢。希望以後也有影 似的問題。說回正題,其實我有很多問題想問於,希望你能一一回答 1、你較喜歡男聲優多些還是女聲優多些呢?我就軟善數女聲優多些 2、你時常也寫實成和戀愛Game的攻略,你是否十分喜歡這些類型的Game呢?而我

Apart - April France On Language Date - Barran - Barran

4.有一本則《Voice Animage》的量優雜誌(日文的) 讀問知否在哪裡的店舗能買到或訂到?另外,有沒有好的聲優雜誌介紹(最好是日文的)

6.你認為在香港哪裏的店舗能到最便宜的CD和LD呢? 7.我想知道橋山智佐和櫻井智的Fan letter地址,可否告訴我?

#### E: 华日祖北西春香世界是·世丑纪本名春春

**聲優ファンおうこうぜんより** 



KENNA14 男

短評:一看這張作品,就令我聯想起「怪誕城 之夜」裏面的角色。雖不是人人看得明,但也許這 作品已進入藝術的範疇中了。

多謝各下的來信,

1、始終本人也是一 1、始終本人也是一 2. 本人也是專款 10百篇表版。不過太口

THE RESERVE AND A PROPERTY OF THE PERSON OF

4.《VOICE ANIMAGE》可以到「崇光」、「三越」買到或預訂,如果説好的聲優書,《VOICE ANIMAGE》已算是比較好的。因為內容亦有更相 的出場作品LIST・絕對適合動畫迷;如果不是動 畫迷的人・只是純聲優迷的話・可以看看《聲優グ

(LOOKER) 編體部的地址再轉交給她

#### 基度是「6號需要多隻熱狗」7.7

Dear祭园誌所有編輯:

刊到作品:

打雜魔法師

18 短評: 一張電腦PRINT OUT出來

的來稿,但由於你的PRINTER問題,令

你的畫稿大打折扣啊。不過就算如此,

畫面也能散發出一種氣勢來。

好開始入正殿了,請細心看順 」(包括我在内) -

忘記吧!至於格鬥GAME,我最喜歡玩《街霸》系列了。因為《街霸》是成為未來格鬥GAME變向

讀者,可以叫我做(KOLJ (K是指KEN,OL是指我的聲名的頭一個字)

紀子小姐了。



■他就是子安 武人啦。

野中政宏·安井邦彦和齊藤亞紀子)。特別 要提及一下安井邦彦很明顯地,他的聲音是 附出來的。而那是VCD的旁日亦是十分有 一。在下更想不到野中政宏提及到自己最高 是要看一下,因為他們二個的配音技術都不

#### 小棒棒的问题。

AND THE PERSON NAMED AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED AND ADDRE





## 男の家

書與腦與電線的溫藏



男の妻

NOW SEARCHING



## 男の座



男の妾

由朝到晚愛撫不停



男の寶 夢和口水共處一室 男の腦

沒有最高境界的箱

男の食

上癮只因七味粉



男の歌

季節每天抱個不停

男の夢

(譯文:睡覺時請勿胡思亂想)



這張卡片是米奇在日本用PIA CARROT卡片機製作的,應該頗能代表米奇吧。至於那個FF8小時計 嘛……如果只送出一張卡片相信一定會受人非議,所以附送這個小時計。米奇重申:我最希望送的是 自己的卡片,希望大家也懷着想得到米奇的卡片的心來索取獎品,而不是為了《FF8》的小時計。





DRAGON QUEST IV · YS II · LANGRISSER V · FINAL FANTASY VI · ULTIMA ONLINE



最喜歡的動畫:銀河英雄傳説、新機動戰記GUNDAM WING、少女革命 UTENA、機動戰士高達、機動警察PATLABOR

最喜歡的漫畫:單身宿舍連環泡、怪醫秦博士、TOUCH、北斗之拳、一個好人

最喜歡的歌手:關正傑、譚詠倫、BEYOND、張學友、笠原弘子

最喜歡的動物:貓、白老鼠、雀仔、金魚、烏龜

最喜歡的食物: 375檸檬茶、丹尼提子飽、雙層芝士孖寶、涼瓜牛肉、青紅蘿蔔湯

最喜歡的日劇:悠長假期、戀愛世紀、東京愛的故事、理想之結婚、GTO







## JJ 君送啲乜??

**這本是在下於《超任一族》** 時代所製作的攻略本之 一,想起來已經超過5年時 間,亦是在下最喜歡的作 品之一(在下只得這一本存 貨),因此打算在這次送給 一位有緣的讀者,希望會 有人喜歡吧……



## 小健健的 DESK TOP



無情情的要想些東西出來胡扯,倒有點吃力~~。想了大半天都不知這些甚麼好。WELL,回想起曾經何時寫「編者話」的時侯,就把自己房間的照片刊了出來。唔,也是大半年前的事了。不過我還記得這版東西是由阿癩弄出來的,她說

我看起來時常都好像很開心,所以還弄了些笑臉在這版上。

在現今腦子乾乾的,在找不到點子的關頭,唯有照版煮碗的, 炒炒冷飯,用這些照片來騙下版位。希望大家不要介意。(就算你 介意都沒法子囉,都寫了囉~~)

呀,說到要送甚麼出來嘛,我會把我在編輯部所用的杯子送出來,(也許內裏還殘存着我的口水~~)而杯底還有我的簽名啊。(要你的簽名幹啥!!)希望你們會喜歡。(就算不喜歡都沒法子囉,都已經送了出來囉~~)



■前幾天不知在哪個櫃底找出來的兩套玩具。後面的就是BANDAI的六神合體超合金, 前面的就是神勇飛鷹俠的合體戰機。除了是殘了點及遺失了那些飛拳外,可沒有甚麼破

爛。合體戰機已忘了是誰實的 了,而六神合體就記得。是我 七歲那年進眼部手術時老爸賈 來哄我的,若果沒記錯的話好 檢要二百多塊錢,在那時可不 是一個小數目,然而在住院 期間還時常被源床的小孩偷來 干,但可發





■ 這是小健健的床頭櫃,用來擺放一些雜物,如錢包、碎錢、遊戲機中心代幣、卡片、開鍵等東西。櫃上還放了我處睡前看的《呆伯特》及《蘇菲的世界》。不過這星期工作用了我不少精神,所以好緣已很久沒有碰過它們啦。

■我現在在家的工作空間,就是遺台奔騰個人電腦。由於在晚上工作時會比較閱,所以就準備了一些音樂CD給自己。然而說了三個月要買個CD架把它們藏好,但到現在還未買到~~。螢光幕旁邊的都是那些扭暈小玩意,數目也不是太多吧。其實在螢光幕上還站了雙模型的,大家能猜到它是甚麼嗎?而螢光幕中那位NAKORURU,其實是日本一名COSPLAYER來的,她叫露畸沙娜。 週小妮子蠻可愛,不過我處案片內WNLOAD下來「據為己有」而已。而右上方那盒,就是朋友送給我的零號機。



■ 這是我小學時代用的書桌(上次都好像有提及的),由於我現在已在電腦上工作,所以我又用它來放東西。唔,我農曆年會去扶桑國一次玩下,所以這裏就有關於還方面的書。還有梅佬給我的EVA墊板、(黃巴士)、《VIRTUAL ON》攻略本、保險單、幸運星兩瓶、一些中學時代醫下來的單行本等等。



# 3

## 適田を的数(商金重長)(ドレバリロム)のプルクレイン人を経

## 最難忘的人

· 這個問題我已反覆想看差不多有十年了,她對我 的影響實在太大,令簡單的關係變得複雜、混亂,從

而消失傳無影無疑。但最特別是在地議開後的一年我情的重視 即個問題(還是疑惑),仍然無法解閱。我早已失二了此的聯絡方法 猶如毫無瓜葛一樣,不過總希望有天可以告訴她:我已是一名編輯 了,你又怎麼樣呢?是否仍然在生化學上努力?

## 最難忘的事

## 最難忘的遊戲

這是一個完全想也不需想的問題,必定是《DQ2》,因為它實在太完美了。 若要適出其優點,給我數千字版位也不夠,總而言之:超正GAME。

## 最難忘的地方

迪士尼樂園·因為想找機會再去一次·但已錯過很珍貴的15週年慶典了。 最難忘的電影

這也沒有甚麼準則,因為近幾年看電影與LD的機會已大為減少,較 有印象的只有《舒特拉的名單》和《沉默的羔羊》,前者是對史實的描 繪輕重洽好,後者則是個人很欣賞Jodie Foster之演技。

## 最難忘的玩具

難道是紅白機?

大概是吧:還有那架被暴力的十片線(DONKEY KONG) -

### 最難忘的稿件

甚麼?你不知道嗎?你一定不是我的讀者了,嗚嗚…是第4期的漫畫 《格鬥王》啊!雖然不是由我畫,但我也有出點綿力的。

### 可以有多D能

正所謂[有鏡駛得鬼推闡]關。下透攝鬼推磨數基度?從英麗了 望可以趁後生儲多點錢,以備不時之需吧。

## 可以身體健康

即使有多少錢。若滿身病痛也是沒有用的,所以希望病魔遠離我。可以經常休息

休息夠·頭腦都會好點,創意亦會好點,做出來稿件的質素也會好點。 可以玩到 DQ 7

希望它不會延遲至公元二千年就好了。

## 可以觀看 GLAY 或 L'Arc 的演唱會

若有人可幫我找到門票,同時老總放人的話·我很希望可以去看演唱會呢(因為我只曾看過一次Concert,就是李克勤的處女個唱)。...

可以「神・請給我多一個願望」

希望心想事成,一日好過一日!

## FUKUDA 送給讀者的小小心意

這是GLAY剛推出的 CD Single《Winter, again》,隨碟附送一 張大海報,雖然不是甚 麼貴重物品,但希望大 家會喜歡吧,尤其是喜 歡GLAY或V-Rock的 朋友。





# 為個人資料

姓名: MS 年齡: 不詳 學歷: 不詳 血型: K

最喜愛食物:芒果 最討厭的食物:豆

嗜好:打機、砌模型、看動畫、看漫畫、買玩具

最喜歡玩的遊戲系列:Final Fantasy/ D.Q/ 薩爾達/ YS/ 櫻大戰/

火炎之紋章/沙羅曼蛇/惡魔城/洛克人

新年願望:買樓/識返個意鐘人/自由自在/世界和平





## MS送啲乜??

這是筆者送出的新年禮物,內容是TRADING CARD兩盒 和真宮寺SAKURA的Lmfigure一個,希望你喜歡。

(一記得投筆者一票)

# MS戰記2



## 世界未日?

◆由於在1999年7月1日世 界將會面臨未日,遭可能 是「神」要清洗世界,事後 世界應該只餘下三分之一 的人口,MS會否是三分之 一之中的其中一人。(→相 信不會)



## 置豐史

◆MS自懂事開始已玩遊戲機,那時有「獅子 出籠的手提遊戲機」、「雅達利」以及「APPLE 電腦」,之後便是「紅白機」、「GAME BOY」、「PC-ENGINE」、「超級任天堂」及 「MEGA DRIVE」,接着是「3DO」、 「PIayStation」、「SATURN」、 「COMPUTER」、「GAME BOY COLOR」和「Dreamcast」、遷便是MS 賈遊戲機的次序(一真費了不少金錢),除了 頭三部遊戲機之外,其他遊戲機都很健康、 不知之後的新寵物會是甚麼呢? (^^^;)

# 魔城城主的自說自話~回顧鰈



MERCHANN NAME OF THE PARTY OF T

在中央的民族的原理工程中以上共和国的企业。但如此是 全国的基础上分类区。因此如此的外别是在一个的公司是一种的企业 是以及其一个人们的工程的企业。但是以及了各种是的任务。 在公司的企业。

MANGE - M STANWILL LESS - WETSALIMET - IN

※付す事務的第三級的保証一件で、「技能管理的人で対象人を 数一台之及のそれではない。日本に対象の一覧責任場合・サイトのが を存金は他である。」といれる。

不知道有限和分配 计 可用直接保险工业企业一个中央有职品的

用一度的原理を1

南非安约是 (不由南西快樂)

新喜歡的電子 《严格]用[[[]七期]

最低音的调整 ISAVING PRIVATE RYAN)

着心型製造者 THE GMG OF FIGHTERS 90 (日根水砂塩)

西西勒的电路 (建强标

**郵放取的車輌 「(月草) 燕子)開稿(東流)** 

子整心密塞情 大学 副千裔

## 魔城城主天草四郎 時貞送出的一份心意

由於聽到了許多朋友及讀者都想找到《幻水I》的SAVE用來玩《幻水II》,所以我送出的

是~《幻想水滸傳II》遊戲一隻+《幻想水滸傳II》 POSTCARD+《幻想水滸傳II ART WORKS》一本+ 擁有《幻想水滸傳》完美爆機DATA SAVE CARD一張。希望喜歡《幻水》系列的朋友寄信來索取。

FROM: AMAKUSASHIRO TOKISADA







## KOTARO 製作秘話

1997年4月,<mark>拙者剛剛完成統計學第一年課程,在投</mark> 閒置散的時候,機緣巧合看到遊戲雜誌上一則招聘啟



示,於是本着耍弄的心態、膽粗粗地去試一試自己的能力,誰不知 在誤打誤撞之下,竟然被人取錄,從此命運就有巨大的改變……



自我介紹?

◆××××流精武門遵楊近照一!

不如首先解釋一下為什麼要以「KOTARO」作為筆名吧!

實不相關,拙者乃一名特據迷,其中以故漫畫作家石之森章太郎的 《仮面RAIDER BLACK》(幪面超人BLACK),就是拙者最喜愛的作品 之一。故事當中的主角南光太郎,是一個背負改造人悲哀的角色。在 命運的安排之下,被迫要與親如兄弟的秋月信彥對決,所以予以印象特別深刻,因而取名「KOTARO」(光太郎)作為自己的筆名。

## 至於為什麼經常以「拙者」稱呼自己呢?

雖然拙者是有在下和鄙人等意思,但是並不代表解作自己是「拙」者!其中日語「拙者」(せっしゃ)是舊時代武士和忍者等人對自己的謙稱,而拙者喜愛的角色GUY「凱」(《FINAL FIGHT》、《STREET FIGHTER ZERO》系列)、服部半藏(《SAMURAI SPIRITS》系列)、如月影二(《龍虎之拳》、《THE KING OF FIGHTERS》系列)、ANDY BOGARD(《餓狼 説》、《THE KING OF FIGHTERS》系列),以及緋村劍心(《一明治劍客浪漫譚一るろうに劍心》)均是以「拙者」作為謙稱,所以靈機一動、一直沿用至今!

## 鵝毛獎品!

拙者本來是想送遊戲雜誌贈閱一年(停!大家不要誤會,只是97年和98年的遊戲雜誌贈閱,以慰拙者道場騰出空間……)或遊戲關連產品,但是經過拙者細心思量, 最 後 決 定 送 出《仮面RAIDER》FIGURE COLLECTION II D的仮面RAIDER BLACK一隻,雖然不是甚麼實價製品,不過手工也頗為精細,希望大家會喜愛吧!





## **AGENT X'S SPECIAL FILE**

## **EPISODE NO.:X-XXX**

## 《Independence Page》

That's all about Agent X/Glen

## 運動 =Glen?!

筆者熱愛運動,當中尤其對足球、網球及 籃球特別有興趣。可惜的是,自從筆者不 幸成為"四眼仔"後,足球便似乎早已捨我 而去。不過,雖然筆者很久已沒有踢足

球,但看足球賽事便漸漸成為筆者日常生活的部分了!

筆者所敬佩的足球員:連尼加、奇連士文

筆者所喜愛的球隊:熱刺、米杜士堡

打網球的原因很簡單,主要都是因為不能踢足球的緣故。惟當真真正正嘗試過後,便發現網球最吸引之處,就是每一下擊球都全由自己所控制。不論你是否擊出一個超身球,還是"撻Q"都好,均由自己所製造出來,一切亦由自己負責。有人話,網球比賽只不過統計一下誰犯錯較少、誰第一發球成功率高,則那位球員就一定勝利者。其實,這反過來告訴我,網球比賽並非是人與人之間的比賽,而是自己與自己之間的競爭吧!

筆者所喜愛的網球員:艾堡

## 小説與我

筆者記得第一本所看的小説是《三國演義》, 這是因為筆者對歷史非常之有興趣, 故此便一口氣花了幾日時間將這本章回小說看畢。不過, 以後每次筆者再閱讀時, 便總是看到劉備病死於白帝城就會停

止。這或許是因為筆者不太喜歡曹操的為人,以及不想見到三國歸 晉的無奈結局。

當然,其後筆者便被金庸的武俠小說吸引,如:《射鵰英雄傳》、《神 鵬俠侶》、《鹿鼎記》等等。至於由田中芳樹所著的《銀河英雄傳說》, 其架構和《三國演義》確實有些相似,但筆者卻喜歡他於書中對歷史 及戰爭的看法。

不過,最令筆者刻骨銘心的小説,就是由徐舒所著的短篇小説《盲戀》。雖然悲劇確實令人神傷,但筆者始終相信只有人的內心才能表現出真正的美。

## **GAMES**

筆者在讀書時,間中也會到遊戲機中心遊玩。當時,最喜愛玩的遊戲是《1943》及《STREET FIGHTER》,而且一局只需花費五毫子,因此每次踢完足球總會到那裡逛一下才回家。後來,筆者成功"遊說"了父母購買任天堂紅白機,才漸漸"絕跡"於遊戲機中心。



## 禮物一份:

這本《銀河英雄傳說》畫集,是筆者於日本旅行時購買的。很奇怪,筆者雖然很喜歡楊對歷史熱愛的態度,但是更為敬佩集合了英雄及獨裁者於一身的萊茵哈特。或許,每個人都希望成為英雄,甚至為了完成一個自以為偉大的理想而不惜犧牲弱者……看來,筆者還是做不成英雄了!!

# 積奇98年度3大事件簿!

## ❷ 最上位!!

那便是去年的9月份,養了7年的小貓朱朱不幸身亡事件。那是自4年前的失戀以來最難 受的了,記得那是F.5那一年,班上面的一班好友所送的生日禮物,每當看見它的時候 便會回想起從前的日子。在家中,有時它會發狂亂走,有時則會像死了一樣睡在地上。

每次回家時,它總會第一時間走到 門前咪咪叫,像是等了好久似的。 還好,現在總算樂得清閒了,睡覺 時不用擔心會壓着它,也不用常常 想着何時買貓糧,更不用清理貓沙 了……。呵呵,可是對現在的我來 説, 這些卻是我想做的。

## 劉 第二位

不用説,當然是加入GPM了!不 經不覺已過了一年,工作總算順 利,最開心的還是結識了一班有趣 的同事們,不出聲便自覺最型的犬 記、酷愛腦返的AGENT、傻更更 的非洲、常常攬事的小健、還有遲

來的黑Bra KOTARO等,這些「某利」們雖然其貌不揚,但對小積來説卻是蠻重要 的。令外亦要在此多謝各位同事一年以來的支持協助,時常Guard不能的怪獸、神 崎勁到噴飯的古b、常常縮埋的黑龍、新年會去日本??的J.J.、

田、嗜好是讓Round的天草、看到裸女亦面 不動容的山寺、福田的影子MS、還有女 Game之神米奇,今年亦請繼續多多指教 咽!^^

## 99 第三位

老實説,除了漫畫外,積奇一看到類似小説 的物體便會產生睡眠的意慾。可是這樣的一 個陋習竟可被犬記改變過來!已不記得怎樣 開始了,總之現在最愛看的便是日本戰國時 代的小説,可能這樣的一件事對你來說並沒 特別,但對筆者來説卻是一個新的開始呢!





送出禮物:



在《遊戲誌》工作已一年了,謝謝各位同時的照 顧和敎導,在這一年內認識到你們真的十分開 心。這一年內,有得亦有失,這一些暫且都算 了吧!不過這一年中就連自己是怎樣也沒有時 間去看、去想,我真的很想知道,就看看在別 人眼中的非洲是一個怎樣的傢伙吧!

# 鏡子•非洲

這一年過了,雖然過得很辛苦,但可接觸到 各式各樣的事物,總可以算是補償;最重要 的便是結識到很多人,在他們身上學會

了不少的東西,辛苦是值得的。

這一年過了,由於時間緊迫的關係, 很少接觸身邊的人,最重要便是筆者 真的抽不到時間出來,在家時間少 了,家中發生的事也不清楚,學業方 面追不上進度,球技和體能上都差了

撫心自問這一年自己真的靜了很 多,是悶才對,不少人這樣說 我。身子弱了,最大轉變便是剪 了髮,還有球技退步得很厲害。



小健健:「非洲這傢伙對我着衫的STYLE有點影響,泡妞 也有一手的,還有想跟他打場籃球,因為他不會打的 **160** 0

積奇:「這小鬼有時幾過癮,好錫自己棵盆栽,經常保持 在飲醉和有病的狀態。《98》不斷退步之餘,而《月華》又 有辦法超越我。|

赤目黑龍:「我覺得你幾CREATIVE,好好玩。」

某人:「這一年很少機會在一起,只覺得你比以前少説話

(是沒話題),人靜了也細心了,不過看你也日漸憔悴,19歲 了,小朋友,很多事都要自己決定,就這樣吧。」

KOTARO: 「加油啊!練熟重拳前A大蛇薙,你要揚名立萬呀。」 AGENT • X:「有形有格、多情反被多情誤, 唔夠專。」

天草四郎 時貞:「咪聽人亂噏,應該用踎低輕腳、站立重拳、 大蛇薙好過啦!!

媽子: 「這一年你成日唔返屋企,不過就乖咗好多,但係做事

就優柔寡斷,一定要改呀,大個仔喇!」 阿正:「你呀,今年風流債甚多,小心啲呀。踢波退步咗,見你跑幾步都喘哂

氣, KEEP好啲啦!



《天使禁獵區》算是筆者喜歡的作品 之一,所以自己便買了一本畫集圍 家看看,覺得畫集內的畫也不錯 啊!所以便推介給各位讀者 趣的話可以選這一件啊









特別鳴謝: MY FRIEND—豪屎 & ARTIST—子濃





怪傑將會在這裏送 出推出了不足一個 星期的SUBARU IMPREZA WEC'98 SAFARI的模型一 大盒。相信RALLY 迷的你,絕對不可 放過的。

# 山等良牙田聲優志願田歷史



相信很多讀者都知道本人是一位 聲優迷,不如就趁今期說說本人 的「聲優志願歷史」吧!

約於中二年代,本人開始迷上日 本漫畫,當時最喜歡看的就是《シ

ティハンター》及《らんま1/2》,之後在偶然的機會下看到其動畫版,聽到聲優們演技的精湛、感情的投入,令本人讀嘆不已。當中飾演冴羽獠的「神谷明」、響良牙的「山寺宏一」、天道かすみ的「井上喜久子」更是刻骨銘心,而「井上喜久子」的形象更是確立了本人的理想女性形象。接著在偶然看到一本名為《聲優グランプリ》發行後便買下,其內容的充實及專業性,和書內有關聲優的



至於有關本人的遊戲歷史,日後有機會再談。



脚 自具 RYOUGA RIBI



# 「聲優志望者」

山寺良牙送給你╱妳→→

月刊《井上喜久子のお姊ちゃんといつしょ》12月號 價值¥2000,名額只得1名, 現在於街外絕不容易買到的!



# Greetings From 古拉拉_B

- 新年了,大家開心嗎?
  - 又是時候送上一個恐怖預言來打消這個熱鬧的氣氛了。







# 廣告



## 好似話有嘢送呀~

係呀~我送嘅就係:有買襯手碩果僅存唔係獨一無二但係唔好得一想二可惜偏偏要一雙至可以成事嘅玩beatmania必備「DJ MAN手制」一大件記得寄多啲信嚟啦~

註:女性無優先但係有特惠 男性無特惠但係有優先,即係大公無私!(吓?)咁都算

# 人間分裂的對談會

## 赤: 赤目黑龍 天: 天下一之無責任男

赤:「HELLO!大家好,今年好似冇咗個吐啖會,所以今云黑龍自己攪咗個『人間分裂的對談會』,希望可以攪攪新意思·····」

天:「嘩!也咁攪呀!」

赤:「唓!唔得咩~~」

天:「好!又睇吓你點玩法,唔好攪到唔拖唔水至好。」

赤:「HEY!GUY!你當我係邊個,我係至『廢柴』、嘅黑龍,我話掂 就掂!」

天:「OK~~~~~!」

赤:「好!而家就開始今回嘅『吐談會』,首先就係講一講今回嘅話 題,當然係今個年頭最勁嘅『老翻』啦!」

天:「嘩!好敏感嘅話題喎!不過,依本人嘅愚見,老翻係有佢存在 嘅意義嘅……」

赤:「哦~~你玩老翻……」

天:「喂!市道唔好,啲正版GAME成幾百蚊隻,殺死人咩!一個唔 好彩買咗隻雞GAME就真係跳樓死咗佢好過·····」

赤:「……唔……又好似幾有道理噃……」

天:「之不過咁,在下都知道乜嘢叫做智識產權,盗版始終唔係一件 好事,但係,呢個世界最講求嘅係市場的反應,正所謂有求必 有供,冇人買又點會有至得架!」

赤:「好!一路以為你呢個咁嘅死蠹乜都識,原來都有番啲料到。」

天:「唔……一講到錢就當然係特別醒神。」

赤:「哦……原來係咁!」

天:「講開又講,如果啲新GAME費200蚊隻左右都可以唸唸,當然,要係好GAME至算數啦!」

赤:「當然!唔好玩嘅買番屋企砌牆咩!」

天:「呀!仲有,今年個GAME市好似靜番好多,之不過,又估唔到 POCKET STATION一出就令到班專抄GAME嘅禽獸完全現 型,你又點睇呀?」

赤:「WELL!完全同意,所以黑龍也打算待3月貨到時才買,等吓 又有乜所謂,反正冇錢.....」

天:「唉……好心你就慳啲啦!乜都買,你邊有咁多錢呀!」

赤:「HEY!你理得我咁多,啲錢係和嘅,點洗又關你事·····」

天:「好!既然你咁講,OK·····!」

赤: [......]

天:「好,都係時候嘞……」

赤:「唔……!」

最後…………

赤·天:「合體!」

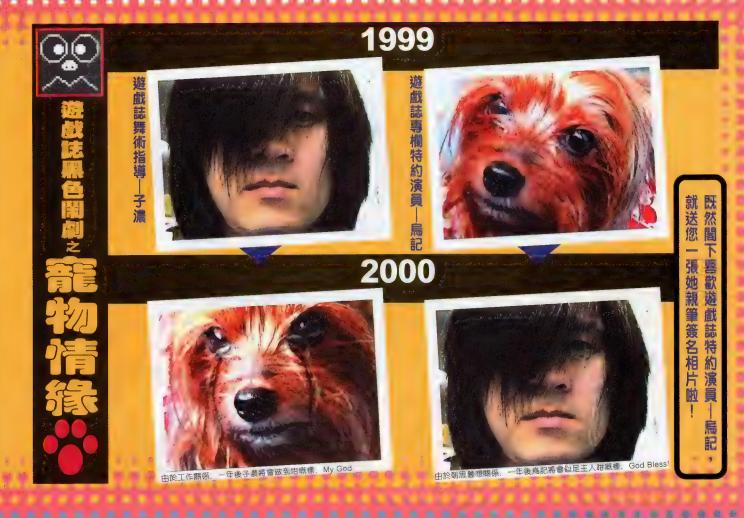
究竟佢地兩個人合體之後會變成乜嘢樣呢?呢個問題真係好難講, 正所謂兩個都係「唔多正常嘅人」,合起上來可能更加不可收拾呢!

註:以上內容純屬個人意見,與本刊立場無關。

## 黑龍送乜嘢??

唔……黑龍本身真係乜都玩,今次就送番隻近期推出又反應幾好嘅1:100「SUPER GUNDAM」出嚟益吓大家,呢隻「SUPER GUNDAM」最令黑龍滿意嘅地方就係合體嘅時候唔駛換MKII嘅包,絕對是傑作!











# 你也喜愛黑白嗎?

有色彩, 而只得黑白的 畫面有什麼好看呢? 但 看慣了反而覺得頗有 趣,有趣的並不單是畫 家的精美畫工,而是有 趣的故事。





# 過年精品任你擺

今回都真是大手筆了!事關今次《遊戲誌》編輯部+美術部一眾會為大家帶來一些自己認為是精品的東西送給大家,計吓計吓也有19份之多,如果想得到我們為大家準備的禮物的話,便要小心的留意以下的章程了。

要參加這個抽獎的話,大家只要填寫以下的表格,將信寄往 「灣仔洛克道33號 福利商業中心7樓 遊戲誌編輯部收」,信封面請註明「過年精品任你撰」,被抽中的讀者將會有專函通知領獎事宜,截止日期為1999年2月28日(以郵戳為準),每人限參加一次,投寄多於一份參加表格者將被取消資格。抽獎結果將於《遊戲誌》第96期公布。

2	請沿虛線	剪下	 	 
		_		

# 

(參加表格可以使用影印本)



# 黑手有話說

今次黑手終於記得有個叫做農曆新年嘅假期: 放假前後讀緊書嘅手足可能都要應付考試。希望考完試嘅就 成績理想啦。至於未考嘅就要努力啲嘛!(特別係ALEVEL唱遊)》人人都話經濟晤好,賴哩樣賴唱樣。 不過事實享係聯 新一季文學廳 法家都可以就下参考過去一年做過啲乜。 今年係免仔擅FIT(最多擅 到7月...》 希望各位都可以新年進步、機運享遞。身體健康...SOMETHING LIKE THIS!

## 陌生人

## 70里车

這是初次來信,有些問題困傷已久,導致生不如死,望能為我指點迷

- 1:下列物件都是遍尋不獲,就連旺角的專賣店也沒有,請告訴在哪裡 可以購得?
- a)Sentimental Graffiti Voice Card
- b)Sentimental Graffiti Desktop Collection
- c)一set十二款Sentimental Graffiti匙扣
- d)Sentimental Graffiti小説《結束》及《再會》
- 2.有人話我知《Gundam G Generation》只要以擁有八十點以上資金

Sabai Musali 酒井正樹

- 打爆第四十二話就可以進入隱藏版面,到底係真唔係?
- 3.《機械人大戰F》怎樣可以得到紅渣古?
- 4.可否介紹一下甲斐智之?
- 5.有沒有甚麼Sentimental Graffiti精品好介紹?
- 祝GPM永無執笠之日
- せつなさ炸裂中的

## 酒井正樹

- 1.要得到的話真的比較難,不過你可以試試到專賣店訂
- 2.對不起,遊戲是沒有任何隱藏版面的。
- 3.在「無限力伊迪傳説 | 那一版派巴烈上陣,並移動到 X:10;Y:47這一格,在過版後便可
- 4. 遲一些應該會的。
- 5.布公仔是我最喜歡的。



## 沙田友

## 幕後里手先生:

你好,小弟第一次來信,希望能刊登心希望你可以解答我的疑難,多謝你!

我本身是一個世嘉迷,所以在上個月我已經購入DC了,但我發覺有一些問題。

- 1.當小弟在玩《SONIC ADVENTURE》的時候。發覺DC在讀碟時發出的聲響異常的大,猶其在 播放一些CG和人物對話時更大。為甚麼呢?(會不會因為我隻碟有問題,因為我隻碟都有很多 技植。)
- 2.DC那條S輸出線是否比隨機附送的那條AV線播出的畫面更好?
- 3.DC是否會推出雙人用街機大手製,如果是會在何時推出?
- 4. 這三個月內有甚麼DC Game值得買呢?
- 5.你認為DC版《KOF '98》會不會提早推出?
- 6.SS版那隻《SONIC THE FIGHTERS》有沒有可能移到落DC裡?
- 7.世嘉日後會不會推出單一的MODEM?因為有很多買了行貨版的DC的人都不能上網。
- 8.在沙田的好運中心裡已經有人幫人修理DC了,你認為那些遊戲店的人他們的DC零件能不能

最後順帶一提買了DC的機主,千萬不要在電源ON時,抽插手掣,因為小弟試過不小心的這樣 做,結果令手擊失控了一會,好彩最後都無事,而家都仲用得。

可能很多問題但也希望先生你能回答,尤其是第一條,謝謝你。

祝所有在遊戲誌工作的人新年快樂!

## 永速支持世嘉的WILM

## WILLU

13-1-99

- 1.黑手在玩的時候沒有出現這一個問題,小健健也沒有發覺,可能是遊戲碟花了
- 2.一向S線的音畫質素都是比AV線要高的。
- 3. 暫時便沒有公佈過會。
- 4.CLIMAX LANDERS、神機世界及SEGA RALLY都是不錯的遊戲。
- 5.機會不高,很少遊戲會有早產的情況。
- 6.很難估計,不過這遊戲也不算是什麼人氣作,可能不會了。
- 7.不知道,但有可能。
- 8.能不能信真的見仁見智了。

## 心雕大戰 慕後皇李黃輩:

BAD BADTZ-MARW

在下係第一寫信,好希望你可以盡快幫到我啦! Thank You! 我係櫻大戰 &心跳回憶迷。

- 1.最近櫻花大戰係咪出咗隻Game叫《櫻大戰帝擊Graph》,我找過很多 Game店都沒貨,究竟要在那間Shop才有貨?可否幫我留意一下呢? 大約多少元?(正丫翻版都沒所為)
- 2.有D乜野Game Shop,係專賣舊Game呢?因為我100%想買番《櫻大 戰Radio Shop》,《彩之愛歌》,《心跳回憶最舊笑puzzle》呢?
- 3.現在Dreamcast有沒有話會出櫻大戰3 or心跳回憶2?
- 4.我聽傳聞話心跳回憶會出OVA是嗎?
- 5.Why Game Plus咁久未介紹酒井法子呢?難道編輯們all不喜歡她?

(利尼迷) 天尼雨綾上

## 天尼南綾:

- 1.到深水埗一帶找找吧,黑手在那 見過。
- 2.專賣店找不到的話,可以試試旺角新K地。
- 3. 暫時沒有公佈。
- 4.是會的,頭兩集是會以詩織做主角,而每一個角色都有份的啊。
- 5.早陣子好傳出婚訊時已介紹過,再者香港的朋友對她



# S. C.

- 本人有若干問題不能解決,請先生指教:
- 1) 請問SS版的《超級機械人大戰F》適合PS版嗎?
- 2) PS《Wolder Trek》在山道のつもあたり裡有一個天秤・十個數字石・我看
- 不懂日文提示,請問這關怎過?
- 3) PS《第四次機械人大戰S》在較後的話數週版對話中,愛瑪向哥奧抱怨沒有 出場機會,這樣正常嗎?對劇情有影響嗎?

7hank you! 張翠山上

## 张犁山:

- 1.你想問什麼,如果是攻略的話便可以。
- 2.對不起,我還沒有玩到這 哩。
- 3.放心吧,是沒有影響的。



## 你死你事

## 70: 親仔幕後置手:

在下是第一次來信,望黑手留情不要投笠! Thank you!

- 1.The on old question,我玩《幻想水滸傳》照著遊戲誌1996年2月2日的攻略玩,完成摩拿比亞城後,不停出入利干枋的旅館,但天捷星古拉爾夫也沒有出現,Why?(我已進出達100多次!)還有其他方法嗎?
- 2.承上題,怎樣令已死的古利美奧復活?
- 3.在《幻想水滸傳Ⅱ》中,天捷星古利夫與艾芬是甚麼關係?最後怎樣?為甚麼費刊只說到艾莎打敗古利夫這事件就沒有後文?
- 4.承上題,《幻》中,根據地怎樣才能升級到(LV4)
- 5.《星之海洋2》怎樣才能做出有毒的食物?
- 6.我很支持正版,無奈廣東省境內竟還沒找到一間正版Game專賣店, (expeci Hong Kong) 究竟遊戲誌尊賣店在廣東境內有沒有分店?
- 7.本人曾發毒藥要在新年前爆《幻水1》和《幻水2》望黑手高抬貴手,盡快刊 登他日必報大恩大德!

# 和里季一根视到出计的天狐星行(C9D-749747400)上!

## भगमवुष्णाल :

- 1.這是隨機出現,有可能第一次便有,也有可能一萬次也沒有,24分之1機會左右吧。以保証。
- 2. 玩者要在最後之戰前,要得到阿班(幻水1主角的朋友),並利用他打敗 主角的父親,加上集合108星在廣場的話,門之紋章繼承者便可以使他復 活。
- 3.他們是敵人來的,最後是會有一段關於他們的劇情,不過傳聞是要在20 小時內完成遊戲。
- 4.最少要集齊101星。
- 5.在研究坊時已經刊登過的了。
- 6.我們沒有在海外開辦專賣店。
- 7.遊戲的攻略已經完結了。



## 幻想

## 里平先生:

- 小弟因"幻想水滸傳2" 需用回第一集之記錄一集齊108星古利美奧復活,顧重玩"幻1" 一之,卻遇到數個問題。
- 1.小弟尚餘8個同伴未加入,
- 分別是,地威星、地英星、地正星、地會星、地煞星、地束星、地空星及地數星。 請問這8個同伴是(1)在那裡找到他?
- (2) 要什麼條件?
- (3) 如需要給他道具,又在那裡才得到?
- 2.請問會否有幻3?如有。何時出?
- 小弟幻1万是數年前的遊戲,以上的問題是有一定的難度,念在這封信是小弟第一次來
- 信,盼能及早回答和刊出。
- 祝:工作順利,遊戲誌長做長有,全港第一!

遊戲呆子上

## 遊戲系子

- 1.相信只可以告訴你他們的加入條件吧:
- 地威星 在モラビア城之戦後、到北面的関ロ便可以遇到他、而城最少在LV3以上。
- 地英星/他會跟地威星一同加入。
- 地正星/鑑定了「名無しのつぼ」後便會加入。
- 地會里 要得到アンティ的オパール及城LV 2才會加入。
- 地煞星 打破了神經衰弱的最佳時間便會加入。
- 地速星 キルキス的LV要在41以上及城LV在2以上。
- 地空星 於リコン宿屋會遇上她,在捉到了指定的貓之後她便會加入。城LV要在3以上。
- 地數星 在戰士之村跟他對話,並將窗之封印球交給他便可。
- 2.剛剛才出了第二集,不會那麼快有第3集,雖暫時未有公佈,但機會很



## 報串

## 蒸絲

- 在下是第一次來信,希望能解答我問題。
- 1.請問金手指密碼是怎樣的?(希望你回答呀)
- 2.《盜墓者》第五關點解集齊四個鎖匙,入埋鎖孔,(即是四個閘開晒),點解度 門仲未開呢?
- 3.《D之食桌》會不會移植到PS或Saturn上?(何時)
- 4.《Knight and Baby》點解會打自己呢?(何時)
- 5.《盗墓者》的跳關秘技是怎樣的?
- 祝心想事成!
- 銷量節節上升

小三學生上

## 小三學生

- 1.是利用16位數來修改遊戲中的一些數字。
- 2.在92期的攻略中説過了。
- 3.《D2》已決定在DC上推出,不過便沒有說過會有其他機種上推出。
- 4.對不起,看不明你問什麼。
- 5.在攻略的時候已經刊登過了。



## 一見鏡情

黑手先生,你好!本人是PS的新機主,也是實刊的新讀者,但我非常喜歡了《遊戲 誌》,希望你能解答下列問題,Thank you!

- 1.在90期內說了Pocket Station:的推出日期延期至99年月23日,為甚麼我現在也 找不到的呢?
- 2.在PS的盒上寫者的「NTSC J」和「NTSC U/C」, 這兩個字有甚麼意思?
- 3.METAL SLUG 2這遊戲會不會移植在PS上?
- 4.其實運動GAME有甚麼吸引的地方?
- 5.點用金手指會傷及主機?
- 6.你覺得「NGP」和「GBC」那一個好些?
- 7.為甚麼PS的盒有這麼多種的顏色?

坦克上

## 说:GAME PLANERS業務並並日上

## 坦克

- 1.現在已經推出,聽說很貴哩!
- 2. NTSC J便是日本國內的; NTSC U/C便是海外的。
- 3.暫時還沒有公佈。
- 4.相信你自己也有喜歡的運動吧
- 5.用金手指對遊戲本身也會有不良的影響。
- 6.黑手覺得相比之下GBC更勝一籌
- 7.不同型號的PS,紙盒便會有不同的顏色。



## 召唤款 慕後里平先生

首先希望黑手先生不要怪我的問題舊?因我曾經寄了兩次信來,第一封是在80 期遊戲誌出街後,第二封是在85期時寄出,但也沒被登出,這一次我是在第 90期寄出、望這次能在5期內可以登出解答我的問題,敬愛的黑手先生。

- 1.為什麼J. 先生沒有寫《LANGRISSER V》中(?5)兄女的攻略,我是從遊樂 誌中看見的。
- 2.《LV》2Oi 以後的友好度增減怎麼沒有在攻略本中刊出。
- 3.在那裡可以買回《L I.II》的特別版(SS)的遊戲碟。
- 4.曾經有讀問《F完結篇》中怎樣才可用到馬茜、紅彗星、柔歌等人,棧,黑手 先生説在攻略中清楚説明,但我找不到,可否寫出在那期的第幾頁中,我曾在 每話的攻略也全部部字看過一次。
- 5.DC會否出像《F》,《LV》等戰略GAME。
- 6.可否把《山川》中的各人特成功表白的友好度刊出。35-37期的攻略中也沒有
- 7.《LV》的攻略本VOL 4可否減去刻命館的攻略,加回?5和20話以後的友好度 再出一本。

Thank you

讀者夢勾歌

## 夢如獸:

- 1.是嗎?可能是漏了。
- 2.因為版位的問題,所以...
- 3.到日本買吧!
- 4.喂,你可以看回《遊戲誌》第85期的135頁。
- 5.這一類型的遊戲便可能會有。但同系列的便不知道。
- 6.因為遊戲出了太久,應該不會的了。
- 7.相信不會了。

Hi!又係我呀! Asamigo Athener呀!希望早D刊登我呢封信,Thank you! 我想問咗點解Chin Gentsai有一個絕招係「醉管卷翁」同「鬼醉酒」呢兩招咁似一句嘢 「醉翁之意不在酒」呢?你都覺得好熟呢?不想問咗,Asamigo Athena(我自己,係 咪Sie Kensou嘅girl friend呢?)

以下有D Questions :...

a.我聽聞過《KOF '98》係3月25日推出,係咪真呢?咁未來會唔會響AD推出《99》同

Type & fire & the mill

b.你覺得King小姐似唔似男人婆?

c.你覺得lori,Vice同Shernio係最??我就唔你好覺(因為Shermie唔識出勤絕 招)我覺得係Mai、Yuri同King小姐都OK,但係Orochi team嘅Orochi Shermie同 Orochi Chris盲梗係無敵啦!除咗以上人物之外,你仲覺得邊個係至強勁嘅人物? d.你有冇發覺暴走lori同普通lori and暴走Leona同普通Leona嘅絕招係冇分別。只 不過係佢地發狂啫!

e.你有冇發筧發覺Rugal Bernstein出D絕招橫行霸道過《97》嘅Boss Orochi呢?但 係。我硬係感覺到,有時Leona同Asamigo Athena (我自己) 啲超必都幾強勁架! f.同《KOF '98》以外嘅Questions:點解響《星之丘學園物語~學園祭》,玩唔到 Mizusawa Shouko, Fuyou Hitoni同yamusa MT Sako嘅good ending?佢地明明 響校夜祭講凉指定地方等佢架?點解會咁架?

g.我D字值幾分?(50分滿分)

祝您

有管好噃777!

By: Rung Lee Collage F.4D(7)

Asaniya Athena 25/1/99

## Asaniya Athena:

- 1.雖然已公佈了會有99,但2000便沒有了
- 2.我覺得這一些是成熟。
- 3.坂崎琢磨、坂崎獠及草薙京。
- 4.他們的攻擊及速度都會上升,Leona的跳躍力便會上升,而lori的跳躍力便會下
- 5.每一個角色都會有自己有用的招式,所以很難用招式來決定



## 聖年先生

您好!本人是第壹次來信,希望能快些刊登!謝謝!

1.我現在沉迷於《幻水II》中,我除了地魔星外已隻齊了所有同伴。但根據(リシチモンド) 所得牠在(ミユーズグリンビル關所),但為何主角一人去找牠卻找不到?

2.貴刊於92期中提到有《幻水1》的SAVE DATA才可以令《幻水1》主角加入,但本人機齡 尚淺希望黑手能回覆怎樣可以買到《幻水1》的攻略?向貴刊訂回以前的遊戲誌?還 是......?(如有請説明方法,感激!)

- 3. (ナナミ) 是不是要集齊108星才可救活?
- 4. (キバ) 將軍可不可以不死?
- 5.承題(2)載有《幻水1》攻略的GAME PLAYER是第幾期呀? 祝编安

阿志讀者数上 一九九九年一月十八日

## 阿志:

- 1.在93期的幻水中已解釋過這一個問題了
- 2.還是補購(到舊書店找找)15~18期的《游戲誌》吧!
- 3.是要集齊108星才可以將他復活。
- 4.是不可以。
- 5.在《遊戲誌》第16~18期便會有。



紀:財源廣淮

Kim 数上

# 華後里手

本人已問遭幾條問題很久,可惜都沒有回信。希望今次回倒信。 1) DC除了SEGA開發外,HITACHI、VICTOR、YAMAHA又會不會 幫DC出機?「好似SS那樣」

2) 自從PS一出那天,牠的CD是不是用黑色?用黑色CD有什麼用? 又不用普通銀碟CD。例如SS的CD-ROM便是?

3) DC的GD-ROM是用MPEG(1) 定MPEG(2) ? GD-ROM和DVD-ROM功能上邊個較強?也包括音質、畫質、容量?

4) 聽問有一本GAME書話PS-1000機至5000機是玩不倒有例明商標 字樣的「NTSC J」98~99年度的GAME?SS都是一樣是不是? 祝《GPM》銷量上升

忠誠讀者931上

20-1-99

23:13

## 931:

1.暫時沒有這一個現象。

2.是的,不過好像沒有什麼特別。

3.DC是使用MPEG(2)的,不論那一方面DVD都是比

4.如果是原裝的話,玩什麼遊戲也沒有問題。

## 胺解遊戲計 黑手大人信

本人是一大陸讀者,今次是第一次來信"電視遊戲信箱",不管何時刊出也好,僅希望不會投籃。 貴刊在本地眾遊戲刊物中可算大佬,某日小弟拿著GPM第八十三期回到學校,剛走到教室門口,被 一玩友發現,一聲大叫之後已有堆"餓狼"向我沖來,無奈,寡不敵眾,貴刊的刊物還是被無情的推 殘了,當它再回到我手裡時,已經變身為咸菜MK II。

請問:(1)GPM45元人民幣與郵購哪樣著數?(有郵購嗎?)

(2) 鍍金版ZETA Gundam 260元人民幣值不值?

(3) 現時是否有DC的翻版Save card? (某日於一店中見到與原版一樣的,但包裝不同,而且售價只 須200元)

(4) DC的機能大概去到什麼程度?

(5) 貴刊"櫻大戰"的攻略是否登在哪期,現時是否還有存貨,能否郵購?如何郵購?

(6) PS版《惡魔城X一月下之夜曲》鄙人已爆機n年,且完成度亦有197%如何才能達到200%(地圖已 走完),再遊戲時是否能保留最強裝備,如何保留?

(7) PS版《BH》和《BH2》的振震版如何才能玩Extra Battar?

(8) SS版 "機動戰士高達-前篇" 有否秘技?有請給我!

另勞煩黑手大人為在下解答以上問題,萬分感謝!另請勿必不要將在下信件的原稿刊出以免影響貴 刊在大陸眾讀者心目中的形象,因鄙人字體過醜,不堪入目。最後,希望遊戲誌在大陸設制專賣 店,為民造福。

## Kim:

1.有,寄信來便可以的了。

2.如果喜歡的話也是值的,香港也要賣220左右。

3.黑手沒有見過,但有也不足為奇。

4.不可估計。

5.是可以郵購的,在33~37期出過。

6.不可以保留到的,而且到了200%也不會有特別事件。

7.要完成了兩個主角的故事模式才會有。

8.玩者只要在BATTLE MODE的最後一版中對上GP01,然後完成遊戲便可 再使用GP01完成遊戲便可以得到GP02。

松枪车

# 雕刻快手:

1.使用豪鬼

按着START在MORRIGAN↓↓↓

使用火引彈

按着START在MORRIGAN·──↓↓↓

使用DEVILOT

按着START在MORRIGAN 1 1 等10秒

按着START在MORRIGAN處移到DONOVAN處按決定

按着START在MORRIGAN處移到LEILEI處按決定

2.使用R-1

選機時順序移到登霸、重戰機、Z高達、D1 CUSTOM、登霸,在便一格上按△便可

使用R-2 POWERED

選機時順序移到Z高達、Z高達、D1 CUSTOM、登霸,在便一格上按△便可

選機時順序移到重戰機、高達X、W機利茲、Z高達、登覇,在便一格上按△便可 使用最後BOSS

選機時順序移到R-1、R-2、R-3、W機利亞,在便一格上按△便可

3.主要是↓ | 」攻擊,而張飛便是 | → ↓ ←攻擊。

4.要擊落20枚飛彈便可以過關。

5.中文:70,英文:75

我是第87期才成為讀者的,有一些問題想請教你,請於第94期或之前刊登,因我快 移民加拿大了,望你成全。

1) PS的Super puzzle fighter IIX有什麼秘技?

2) PS的Real robots final attack有什麼秘技?

3) 吞食天地!! 啟動秘技後要輸入什麼指令才出到特殊必殺技?

4)機動戰士高達馬沙之反擊馬沙簾中有一關是有很多飛彈射過來的,要什麼才可過

5) 我的中文字及英文字分别有多少分?

多謝你回覆,祝工作愉快!

雕刻始年







# 總評:

《 惡 魔 城 DRACULA默示錄》的 出現,也許給各N64 機主一點點驚喜。不 論怎樣,它也把《惡魔 城》帶進另一個新紀 元。然而反觀 PlayStation的遊戲, 題材較為新穎的可説 是那隻《POCKET MU MU》,這也是一隻為 POCKET STATION促 銷的遊戲吧? 另外, 這兩個星期也有些以 年長動畫迷作對像的 懷舊作品出現,如《魔 女大作戰》及《宇宙戰 艦大和號》就是了。另 外,怎少得那隻 GAME BOY遊戲-《心跳回憶POCKET》 呢? 以GAME BOY以 往的畫面水準而言, 再加上有趣地加了個 《BEAT MANIA》進 去,的確是令人挖目 相看。(小健健)

# CLICK



### PlayStation / AVG / SME /5800日日 © 1999 Sony Music

© 1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

## 評分:

人物/機械:3分 畫面:2.5分 音樂/音效:3分 故事:----

操作性:2.5分 投入度:2.5分 原創性:3分 難易度:3.5分 移植度:——

## 平均分:2.86分

## 評分:

人物/機械:2.5分 畫面:2.5分

音樂/音效:3分 故事:3分

操作性:3分 投入度:2分 原創性:2.5分

難易度:2.5分

平均分:2.63分

## 惡魔城Dracula 對示鋒



## Nintendo 64 ACT KONAMI 7800 E © © 1986 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

對於這隻3D版《惡魔城》,筆者只認為其表現尚算不過不失。當然,以3D形式進行遊戲,其感覺便會變得和《TOMB RAIDER》有點相像。不過,其效果及多邊形方面,則仍和後者有一定的距離。留至於遊戲內容方面,雖然保留前是欠奉。總括來說,遊戲可以進步的地方仍有不少可以進步的地方配合Nintendo64擴張RAM卡的話,相信會對畫面效果有一定的幫助。(Agent X)

## 評分:

人物/機械:3分 畫面:3分 音樂/音效:3分

音樂/音效:3分 故事:2.5分 操作性:2.5分

投入度:3分 原創性:2.5分 難易度:4分 移植度:----

## 平均分:2.94分

## 評分:

機械/人物:3分 畫面:2.5分 音樂/音效:2分 故事:3分 操作性:2分

投入度:2分 原創性:2分 難易度:3分 移植度:——

平均分:2.43分

# ARMORED CORE~ MASTER OF ARENA



PlayStation ACT /FROM SOFTWARE / 5800 日園 1997~1999 FROM SOFTWARE INC

畫面及玩法跟上兩集的分別不大,只是加入了別不大,只是加入了新的部件和武器。遊戲的任務略嫌太少,而新增的 EX ARENA模式雖可以的 喜歡對戰的玩者玩個夠,但是便過於浪費時間。單對單位是便過於浪費時間。單對個 MISSION還好。不過這一集的CG OPENING卻比上一集精彩得多。(非洲)

## 評分:

人物/機械·3分 畫面: 2.5分 音樂/音效: 2.5分 故事: 2.5分 操作性: 3分 投入度: 3分

投入度:3分 原創性:--分 難易度:3.5分 移植度:----

## 平均分:2.85分

《ARMORED CORE》 系列最新續篇《~MASTER OF ARENA~》,機體 PARTS設計依然是河森正 治。雖然畫面強化地方可 謂不大,而且MISSION數 目不多,但是能夠繼承前 作 D A T A 、對應 PocketStation,以及前作 DISC對戰等等設計,均表 現了製造商對玩者的細 心,見微知着,確實值得 贊賞。(KOTARO)

## REFRAIN LOVE 2



PlayStation/AVG/ RIVERHILLSOFT 6800 H © 1999 RIVERHILLSOFT INC

## 評分:

## 平均分:2.36分

## 評分:

人物/機械:3.5分 畫面:3分 音樂/音效:3.5分 故事:3分 操作性:3.5分

投入度:3.5分 原創性:3.5分 難易度:3分 移植度:——

平均分:3.31分

## 評分:

人物/機械:3.5分畫面:3.5分

音樂/音效:3.5分 故事:3分 操作性:3分 投入度:3.3分 原創性:3分

原創性:3分 難易度:3分 移植度:--分

平均分:3.23分

# SILENT



PlayStation/ACT/KONAMI/358港元 © 1999 KONAMI COM-PUTER ENTERTAINMENT TOKYO Co. LIU.

遊戲極為像《生化危機》,不過遊戲中的懸疑緊張感就比起《生化危機》有氣感就比起《生化危機》有氣極具壓迫感之外,解謎成份亦相當高。最後一點就及一點就來說,這一隻的確是近期的遊戲首選!(天草四郎時貞)

## SD飛龍之 拳傳說



N64, FIG./CULTURE BRAIN./6480日園 1999 © CULTURE BRAIN

## DIGIMON WORLD



PlayStation/SLG/BANDAI /5800日圖

© BANDAI 1997 1998 © BANDAI 1999

## 學園戰隊 Solblast



PlayStation/SLG/Creative Heads Inc. 5800 F III

© Creative Heads Inc.
© Caravan Interactive Inc.

## 心跳回憶POCKET 運動編~校園的照片 文藝編~樹蔭斜陽下的樂韻



原以為《心跳》移植到GB多數是陽春貨色,但愈看資料就愈覺得它不讀單不元之下,實在讚聲不已,單是那大量的語聲不已,單是那大量的語然GB的音響……),KONAMI肯為GB版加入新事件也是令人買中的表現。色彩方面內算中分出色,只嫌GBC太暗了。(米奇)

## 評分:

人物/機械:4分 畫面:3.5分 音樂/音效:3.5分 故事:4.5分 操作性:3分 投入度:5分

投入度:5分原創性:4.5分

難易度:4.5分移植度:

### 平均分:4.06分

## 評分:

人物/機械:3分 畫面:3.3分

音樂/音效:3.5分 故事:3分 操作性:3分 投入度:3分 原創性:3分

難易度:3分 移植度:--分

平均分:3.1分

## 評分

人物/機械:2分

音樂/音效:2.5分

故事:1.5分操作性:4分

投入度:2分原創性:2分

難易度:2分 移植度:---

## 平均分:2.25分

## 評分:

人物/機械:3分

畫面:3分 音樂/音效:3分

故事:3分 操作性:3分 投入度:3分 原創性:3分

難易度:3.5分

移植度: 平均分:2.69分

## 評分:

機械/人物:4分 實面:2.8分

音樂/音效:2.1分

故事:2.5分

操作性:2.5分 投入度:3分 原創性:2.5分

難易度:3分 移植度:2.5分

## 平均分:2.76分

一隻以DIGIMON為素 材的RPG。在遊戲中也刻意地 加了點手提機的影子下去。好 像要餵DIGIMON吃肉、牠急 的時侯要帶牠去拉屎等等。但 那戰鬥系統嘛,玩者的參與性 未免太低,只是在場邊呼叫, 閒時用下ITEM就是了。而且 最大的問題,就是這個戰鬥系 統好像跟手提DIGIMON機的 沒有甚麼關係,這可令玩者的 投入感大為降低。而且「主角 被遊戲機吸進去」這些老掉牙 的故事着實太~~老土,毫無 新意可言。所以,這遊戲還是 留給DIGIMON的超級FANS 玩吧。(小健健)

## 評分:

人物/機械:3.0分 畫面:3.4分

音樂/音效:3.4分 故事:2.4分

操作性:2.9分 投入度:2.7分 原創性:2.6分 難易度:3.3分

移植度:----

平均分:2.96分

## 評分:

人物/機械:2.5分

畫面:2.5分 音樂/音效:2.5分

故事:3分操作性:3分

投入度:2.5分

原創性:2.5分 難易度:2.5分

移植度:-

## 平均分:2.63分

評分: 人物/機械:2.5分

畫面:2分 音樂/音效:2.5分 故事:2.5分

操作性:2分 投入度:1.5分 原創性:2分 難易度:2分

移植度:----

平均分:2.13分

## 評分:

人物/機械:3分

音樂/音效:4.5分

故事:4分 操作性:3分

投入度:4分

原創性:3分

難易度:4分

移植度:4分

## 平均分:3.78分

## 評分:

人物/機械:4分 畫面:4.5分 音樂/音效:3分

音樂/音效:3

操作性:4分 投入度:3.5分

原創性:3.5分 難易度:3.5分

移植度:4分 平均分:3.78分

# 遊戲軟件



Playstation/SLG/IMAGINEER/5800 8 © 1999 Imagineer Co.,Ltd.

好!實在是一隻好遊 戲・因為在遊戲之中加上了 育成的部份,使玩者能有親 身體驗的感覺。雖然遊戲之 中沒有SEGA SATURN那 隻般有一些「好像」是現實之 中的出名製作人員,不過, 遊戲依然非常有趣,尤其是 在一年之中不同的節令之中 會有不同的顯示,真是非常 有趣。而最令人感到遺憾的 是遊戲之中的EVENT似乎 是少了一點,如果常玩的 話,很快便會玩厭了。(赤 日黑龍)

## 評分

人物/機械:3.5分 畫面:3分

音樂/音效:2.5分

故事: 操作性:2.5分 投入度:2.5分 原創性:2分

難易度:2分 移植度:-

## 平均分:2.57分

完全沒有造Game的 氣氛!在開發遊戲時,來 來去去也是進行開發會議 和與同事們的溝通,使人 覺得十分沈悶。可是如想 製作新Game的話·又不 得不這樣做。除了缺乏遊 戲性外,遊戲進行時所發 生的事件少之又少亦是其 缺點之一·Staff的育成模 式亦沒甚意味,和早前推 出的同類型遊戲相比・這 個就……。(積奇)

## 評分

人物/機械:3分

畫面:3分

音樂/音效:3分

故事: 一一分

操作性:3分

投入度:2.5分 原創性:2分

難易度:3分

移植度: 一一分

平均分:2.8分

## 牧場物語 2



N64/SLG/Victor Interactive Software / 6800日間

C Victor Interactive Software Inc./Marukome

在這個《牧場物語 2》 裏,筆者覺得雖然每個人 物都是很可愛,而且可以 讓玩者感到種植及飼養的 樂趣·但遊戲中亦有筆者 不欣賞的地方,好像種植 到收割所需要的時間真的 很長,令筆者感到沉悶。 以及由於每年只有四個 月,所以令太多節日都擠 在同一個月內。(怪傑)

## 評分

人物/機械:3.5分

審面:3分

音樂/音效:2.5分

故事:-操作性:3.5分

投入度:3分

原創性:3分 難易度:3分

移植度:-

## 平均分:3.07分

曾於超級任天堂及 GameBoy上推出過的《牧 場物語》,終於在 Nintendo 64上與各位見 面。基本上,遊戲的玩法 和以前差不多,而畫面自 然是更為美麗。但創意方 面卻似乎並不明顯·可能 是因為遊戲本身是較為幼 兒向的關係・不過簡單而 清晰的人物,絕對是此遊 戲的吸引之處。因此,喜 愛此遊戲的朋友,就一定 不能錯過了。(Agent X)

## 評分:

人物/機械:3.5分

畫面:4分

音樂/音效:3分

故事:3分

操作性:3分 投入度:4分

原創性:2分 難易度:2分

移植度:-

平均分:3.06分

## IS INTERERAL SECTION



Playstation/ STG/ SQUARE/ 5800 B © 1999 SQUARE/ positron

你估真係掛住 [SQUARE] 個名就可以亂 出遊戲咩!就好像《IS INTERERAL SECTION 便是一個活生生的例子。 首先,這所謂遊戲的遊戲 性真是弱得驚人,玩來玩 去也是一個樣子:其次, 就算換了CD,畫面上的變 化根本就細得離奇,以射 擊這種要求高速度的遊戲 而言,要玩者在畫面上極 微細的地方找不同,真是 一個大笑話!(赤目黑龍)

## 評分

人物/機械:1分

審面:2分

音樂/音效:2分

故事:

操作性:1分

投入度:0.5分

原創性:1分

難易度:0.5分

移植度:

## 平均分:1.14分

令人失望的作品・但 原因並非是掛了SQUARE 的牌頭(實際是由 POSITRON製作),而是 遊戲的着眼點太眼高手 低。由玩家自備音樂CD這 綽頭是很有吸引力的,但 常發覺差別只是BGM和背 景效果跟隨節奏閃動·加 上沒新意的玩法及毫不用 心的多邊形,倒不如一邊 玩《G DARIUS》一邊開Hifi 聽CD好過。(FUKUDA)

## 評分

人物/機械:2.0分

畫面:2.5分

音樂/音效:4.0分

故事:-

操作性:2.5分 投入度:2分

原創性:2.5分

難易度:2.5分 移植度:--

平均分:2.57分

## POCKET MU MU



Playstation/SLG/SYSTEM SOFT/6800日園 © 1999 SystemSoft Corporation 3D MOTION ENGINE 1999 Eitaro Nishijima

好!又是一隻好遊戲, 唔……其實如果玩者喜歡一 些像以前《JUMPING FALSH》的玩意的話,一定會 使大家非常失望,因為這次 的《POCKET MU MU》其實主 要是玩一些MINI GAMES 的, 再加上這些游戲全是以 黑白來表示,對要求色彩豐 富的玩者來說一定會說是「騙 案」。而且所謂對應 「POCKET STATION」,其實 玩者根本可以利用 Playstation來玩,有沒有 「POCKET STATION!根本不 重要。(赤目黑龍)

## 評分

人物/機械:2.5分

畫面:1.5分

音樂/音效:2分 故事:-

操作性:2分

投入度:1.5分

原創性:1.5分

難易度:1.5分

移植度:-

## 平均分:1.79分

這遊戲內·玩者除了在 _ 個大陸之間左跳右跳搞下事 外·可以玩的·就是那些迷你 遊戲,再用玩這些迷你遊戲的 分數來建公園。(即是給個目 的你去玩迷你遊戲)不過 POCKET STATION又是玩這 些迷你遊戲,在PlavStaion上 又是玩這些,有點悶。然而, 若果玩者當它是一個POCKET STATION继你遊戲的 DOWNLOAD站,閒來 DOWNLOAD些 新遊戲 落去 POCKET STATION中,再在 跑出街時沒事幹解下悶。以 4800日圓這價錢來說,也算 合理。(小健健)

## 評分:

人物/機械:3.0分

畫面:3.3分 音樂/音效:3.1分

故事:2.8分 操作性:3.2分

投入度:3.3分 原創性:3.8分

難易度:3.6分 移植度:----

平均分:3.26分



宇宙戰艦 大和號

Playstation/ AVG/ BANDAI/ 358港元 ○ 松本零士/ 東北新社 BANDAI VISIAL BANDAI 1999

可愛!可恨!《宇宙 戰艦 大和號 遙遠之星依 斯干都》實在是一隻令玩者 們非常苦惱的遊戲。首 先,《大和號》本身已經是 一套非常出色的動作品・ 而在遊戲之中·講故事的 時間太多了,令人有一種 悶的感覺。不過,那種以 實時來進行的戰鬥又非常 精采。真是有利亦有弊。 幸而,在遊戲之中不乏一 些非常精采的動畫片段, 使廣大的《大和號》迷得到 一點的安慰。(赤目黑龍)

## 評分

人物/機械:3分

畫面:3.5分 音樂/音效:3分

故事:2.5分

操作性:3分

投入度:3分

原創性:2.5分

難易度:3.5分 移植度:-

## 平均分:3分

自從PC-ENGINE的 《大和號》後·以為再沒有 一隻《大和號》遊戲比它更 好。不過當玩完此 PlayStation版本後就有另 一個説法。遊戲中收錄了 動畫的主題曲, OPENING並以CG製作, 最主要的是在戰鬥是採用 REAL TIME形式,使到戰 鬥時更加激烈。只可惜在 進行EVENT時經常出現讀 碟情況,而且每個EVENT 都需要長時間,這的確令 遊戲大打折扣。(MS)

## 評分:

機械/人物:3分

畫面:3分

音樂/ 音效:3分

故事:3分 操作性:2.5分

投入度:2分

原創性:3分 難易度:3分 移植度:--

平均分:2.81分

# 世嘉 Dreamcast

不知道讀者們1月30日及1月31日 這兩天,有沒有到西九龍中心參加由 WKK王氏港建國際貿易有限公司所主 辦的「世嘉DREAMCAST大激賞」呢?而 我們《遊戲誌》也有協辦這一次的活動,其 他的協辦單位有SNK、《GAME PLUS》及 《GO-GO!》,當然還有借出場地的西九龍

筆者也有到場採訪,現在便為大家報導

「SEGA RALLY 2終極時速大比 拼】的預賽,只要在西九龍中心購物 滿\$50便可以參加,不想參加比賽 的朋友可以試試Dreamcast的遊

一下當日的情況吧

第一天

中心啦!



# 第二天

SEGA RALLY 2 CHAMPIONSHIP

當日重頭戲當然是 「SEGA RALLY 2終極時速 大比拼」啦,經過了兩天的預

選之後,得出10位最佳成績的參賽

者,第一天的預選是由1:00~8:00,而第

二天的決賽便是在5:00開始,會以最佳成績來選出冠、亞、季軍。 這一天的活動比較多,除了「SEGA RALLY 2終極時速大比拼」外,



三位重神真令人羡慕



■主持王賢智及靚女 MODEL介紹遊戲玩法

■主持人也要 當道遊戲



誰家呢?

■COSPLAY一出場立即 謀殺了不少菲林



■這一個小真吾十分有趣



■當日的冠軍得王所 得的獎品十分吸引

## 《莎木》介紹

Dreamcast 3月的大作《莎木》, 是鈴木裕精心策劃的作品,極為華麗 的遊戲及創新的系統,絕對是期待的 作品,另外《POWER STONE》也是3 月不可忽視的遊戲來啊。





■《遊戲誌》總編輯米奇負賣講解 《莎木》的系統

# 頒獎時間

到了4:30左右便開始進行 《VIRTUA FIGHTER 3tb》及 《SONIC ADVENTURE》的繪畫比

賽,頭3名的參賽者都可以得到Dreamcast主機套裝 份,當然冠軍的獎品是會更加豐富啦。而其他的入撰者也 可以得記念品一份。而到了5:00便到了「SEGA RALLY

2終極時速大比拼」的頒獎。經過了兩 天的活動,現在是結束的時候了 SEE YOU .







# PLAYER'S GAME CHART

地址:灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓 FAX:2507-5175 EMAIL:cineaste@glink.net.hk

# GPM 銷售榜

## 店舗提供最 新資料!!

## 1st SEGA RALLY 2



## DREAMCAST / RAC

■SEGA 1月28日 5800日圓

## 2nd SONIC ADVENTURE



## DREAMCAST / ACT

■SEGA 12月23日發售 5800日圓

## 3rd CASTLE VANIA



N64 / ACT

■KONAMI 發售中

## 4th DEEP FREEZE



## PlayStation / AVG

■SAMMY 1月14日發售 328港圓

## 5th SUPER HERO 作戰



## PlayStation / RPG

■BANPRESTO 1月28日發售 5800日圓

## 6th NINTENDO ALL STAR! 大副門 SMASH BROTHERS

N64 / ACT

■任天堂 1月21日發售 5800日圓

## 7th J-LEAGUE TACTICS SOCCER

N64 / SLG

■ASCII 1月15日發售 7800日圓

## 8th SOUTH PARK

N64 / 3D STG

■ACCLAM 發售中

## 9th STREET FIGHTER ZERO 3

PlayStation / FIG

■CAPCOM 12月23日發售

5800日圓

## 10th 薩爾達傳說~時之洋笛~

NINTENDO 64 / RPG

■NINTENDO 11月21日發售

6800日圓

# HYPER 有腦遊戲榜







1st	BLOODY ROAR 2	HUDSON	82票
201	整十八年 国际人工	SNK	77 55
3rd	神機世界 EVOLUTION	STING	68 票
4th	SONIC ADVENTURE	SEGA	65 票
5th	少年街霸3	CAPCOM	61 票
6th	NINTENDO ALL STAR 大	1月	54 票
7th	幻想水滸傳2	KONAMI	52 票
8th	TALES OF PHANTASIA	NAMCO	51 票
9th	機動戰士高達 馬沙之反擊	BANDAI	46 票
10th	拳皇 98	. SNK	45 票

# 你最期待的家庭遊戲







1st	(PS)	FINAL FANTASY VIII	92票	SQUARE
2 9	(00)	** 1	85 票	SEGA
3rd	(PS)	DRAGON QUEST VII	83 票	ENIX
4th	(PS)	SAGA FRONTIER 2	76票	SQUARE
5th	(PS)	超級機械人大戰F完結編	74 票	BANPRESTO
6th	(PS)	月華之劍士	71票	SNK
7th	(PS)	THE KING OF FIGHTERS'98	65 票	SNK
8th	(PS)	天誅 忍凱傳	55 票	SQUARE
9th	(PS)	JOJO 奇妙之冒險	53 票	CAPCOM
10th	(PS	ACE COMBAT 3 electrosphere	32 票	NAMCO

## 日本雜誌《FAMILY 通》 2月19日號,讀者投票榜

統計日期截至2月6日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	薩爾達傳説~時之洋笛~	NINTEND
2	2	FINAL FANTASY VIII	SQUARE
3	3	DRAGON QUEST MONSTERS ~ TERRY 2 WONDER LAND ~	ENIX
4	4	METAL GEAR SOLID	KONAMI
5	5	櫻大戰 2	SEGA

● SEGA ENTERPRISES, LTD. 1998

◆ Konami of America Inc

◆ NINTENDO / HAL Labratory Inc., Creatures Inc., GAME FREAK

● Sammy 1998 / © YASUSHI AKIMOTO

◆ 1999 HUBSON SOFT

● ELGHTING RAIZING 1999

◆ SNK 1998

◆ SEGA ENTERPRISES LTD & ESP 1998

◆ 1998 SQUARE

● 1999 / NINTENDO / HAL Labratory Inc. character







新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、 PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

### A PARTITION OF THE PARTY OF THE

## 第92期「HYPER有腦遊戲榜」(GRME PLAYERS) 抽變得變名單

《STREET FIGHTER ZERO 3》海報 .... 5名 DC《神機世界》海報 .... 關德明 Z296 ××× (5) 何家輝 Z174 ××× (1) 凌家傑 Z608 × × × (7) 張家明 Z635 ×××(6) MAK CHI HANG Z600 × × × (1) 嚴啟峰 Z440 ××× (4) DORIS CHOI NGA TING Z098 × × × (2) 瞿慧芳 P054 ×××(2) 鄭偉安 Z668 ××× (2) 《R4 RIDGE RACER TYPE 4》海報 ..... 5 名 《PoPoRoGue》預告版 CD ......1名 黎英暉 Z516 ××× (4) 鄧諾文 Z398×××(0) 謝嘉健 Z645 ×××(5) 本刊將個別通知各得獎者領獎辦法 王凱 K351 ××× (A) 林駿賢 Z645 ××× (7)

## 讀者意見板

## **CHAN YING KIT:**

. . . . . . . . . .

「我十分喜愛玩R4,因為女● 主角十分美麗,也十分想要那。CROWN》,我覺得十分創新, R4海報。GPM那『打機 七宗罪』 十分好玩,希望快口出續集,雖 十分之過癮,成為我看GPM的。然我用各個主角都打爆機,但最 重要部份。」

「因我很喜愛《BREATH OF® FIRE II》裡的女主角『莉娜』,所 以我很希望她能在CAPCOM的 宫2》太好玩,又有同伴幫手, 新Games裡出現。」

## MAK CHI HANG:

「真是希望《超級機械人大 戰F完結篇》快D出,因為超級機。得出色,絕對是每個DC用戶械人大戰F已經很精彩,正到飛。 起,CG和戰鬥畫面更是一流。」● 必買的Game。」

## . CHIU KA HEY:

「在SS裡的《PRINCESS ● 希望用的是公主的媽媽,在25 ● 年前的『艾魯花蘭・杜・花倫狄 ● 亞』女王。|

## 郭子樂:

「我覺得《陸行鳥不思議迷 還可以雙打。」 • ••••••

### CHUNG KA LOK:

「《SEGA RALLY 2》移植

## 会期變品

《CLICK MEDIC》貼紙	4	名
《SONIC ADVENTURE》海報	6	名
《ARMORED CORE》鐘	1	名
SEGA MOUSE PAD	5	名
《BRAVE SAGA》墊板	2	名

代遊戲公司 網羅灣精街網羅灣中心商場地震影響 屯門新都南場2樓310號線 #基電子公司 **荃灣荃業**學學#18 **建電子公司** 九龍深水學養華養素金寶得幾下20萬 機械抹專賣店

九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室 新機地

九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側) 訊達電子公司

九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

## 本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

HYPER 有腦遊戲榜參加	]表格 (GAME PLAYERS)
截止投票日期:2月22日	
姓名:	年齡:
身份證號碼/護照號碼:	聯絡電話:
地址:	
電郵地址: (如適用)	
(遊戲名稱及資料請	情參閱「新GAME時間表」)
你最期待的三款家庭遊戲(只	限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:	
遊戲生產商:	
四成工座门:	
讀者意見板 可填寫有關	任何遊戲之意見

## 本周遊戲提名(截至2月10日) (請在榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

## 引腦遊戲榜 口27株太郎傳説

HYPERF
1.ANGELIQUE天空之鎮魂歌
12.天下統一
13.魔女大作戰
14.快刀亂麻 雅
15.CLICK MEDIC
16.GUGU TROPS
17.空母戰記
8.ARMORED CORE MASTER OF ARENA
19.REFRAIN LOVE 2
110.DIGIMON WORLD
111.夢幻模擬戰IV & V Final Edition
12.ECSAFORM
113.釣道~溪流·湖編~
14.超級英雄作戰
15.BASS LANDING
116.大運動會GTO
117.DEEP FREEZE
118.幻想水滸傳川
119.機動戰士高達 馬沙之反擊
120.做吧!遊戲機中心
121.少年街霸3
199 大次伍衡門 续整一宏的罕影

□23.BEAT MANIA APPEND 3rd Mix

□24.陸行鳥不可思議迷宮2

☐26.TALES OF PHANTASIA

□25.ROOMMATE W

□29.BLOODY ROAR 2
□30.BASS LANDING
口31.去吧!FLY FISHING
□32.SNOBOW KIDS PLUS
□33.CINCADIA
口34.快刀亂麻 雅
□35.SEGA RALLY 2
□36.神機世界EVOLUTION
口37.颱國TURB
□38.SEVENTH CROSS
□39.SONIC ADVENTURE
□40.惡魔城64
□41.牧場物語2
□42.SD飛龍之拳傳説
□43.J LEAGUE TACTIS SOCCER
□44.NINTENDO ALL STAR大亂鬥
☐45.KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDIN
□46.MARIO PARTY
□47.STAR WARS ROGUE SQUADRON
□48.SOUTH PARK
□49.幕末浪漫 月華之劍士2
□50.拳皇'98
□51.其他:

□28.維新之嵐 幕末志士傳

※歡迎各位使用影印本投票,來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣 場7樓「GPM / 编輯部 [HYPFR 有腦游戲榜 | 收,或傳直至28662618。

為保障閣下之私隱,請將表格放入信封內投寄。

# 情報揭示

## 刊登 FIGHTING LAYER 隱藏人招表

## JOE FENDI:

002 1 21101	
招名	指令
BEACH BREAKER	←/   \→+P
APPLE BREAKER	→ , \+P
JOE PUSH	→\   / -+P CARILLE
PINE CRASH	+中P
PLUMB CRASH	一大P
GRAY BREAKER	P+K
IBIRU JUDGE	/   /+P
SCULL BREAKER	\ →   \ →+P
EASY COMBINATION	弱P、弱P
EASY COMBINATION	中P、中P、中P
EASY COMBINATION	強P、強P、強P
GUARD 前進	K
挑釁	↓ \→+K
挑釁	. / ←+K

**《FIGHTING** LAYER》都推出了一 段時間啦,而且很 多部《FIGHTING LAYER》都可以使

用那3名隱藏人一 PRESTON AJAX . **CLEMENCE KLEIBER及** JOE FENDI。而以下就是 他們的招式表,希望對你 們有些幫助吧。(不過由於 CLEMENCE的招名大都 是德文來的,所以招名可 能會譯錯,請多多包涵)

## CLEMENCE KLEIBER

招名	指令
VAUL FISH	-, \+P
SUDARAHI	←/, +P
GUTE RALE	, \→+K
GUTE NAHATO	搖桿轉一圈按P
ANACONDA	同時按3個P
HIGH GEN HERZ	++中K
RAOBU FORGELL	+強K
NOIMOON	空中,+強K
RUCKENVAULFEN	· \ , / +K
TRUFFEKEN	P+K
GLID FEN	對手被打 DOWN 時↓+強 P OR ↓+強 K
AREA FORTE	↓ <b>/</b>
AREA FARCEKEN	搖桿轉2圈按P
EASY COMBINATION	弱P、弱P、弱P

## PRESTON AJAX

招名	指令	2.37
DEAD LINE	+, \+P	2
SCAPE GOTH	← , / +P	300/
FONT TRAP	1 / ← +K @gg, bolins	
EL DORADO	\	SERVEN
SACRIFICE	EL DORADO 後←	
BULLET FIZZ	、+強P	
WIPE HEART	+強P	
NEO DEUS	在按實P+K的狀態下,輸入→\↓/一,之後放開	P+K
GOS HELL	\	
STRAIGHT SIEVE	\	
搖遠控制爆破	對手中了STRAIGHT SIEVE 後按↓ \ →+P	
EASY COMBINATION	中P、中P、中P	
EASY COMBINATION	弱K、弱K、弱K	

## 灣仔機城的立體餓狼有古怪!!

SNK那隻最新的格鬥遊戲——《餓狼傳説WILD AMBITION》現在已輕進駐於各大小遊戲機中心內 啦,大家有沒有玩呢?然而最近跑去灣仔的「遊戲機 城」,就發現內裏的《餓狼傳説WILD AMBITION》可 説是「與別不同」。好像是比其他的「玩多少少東西」。 不過由於廠商給我們限制,令我們不能在此公開這是



甚麼。不過對這遊戲有與趣的朋友可要跑去看看啊,包你有所驚喜。

## 4 打《PLAY BY PLAY》出現於灣仔!!

想不到KONAMI所開發的藍球遊戲 《PLAY BY PLAY》會這麼受歡迎。 WELL,不過説起來,我當初見到這遊戲的 畫面時,也被其像真度嚇了一跳。不過大 部份在港的《PLAY BY PLAY》,都是以雙 打為主。可以四打的就比較少囉。不過在



灣仔的「游戲機城」,就有一套可供4打的《PLAY BY PLAY》!! 可不要錯 過機會呀,快點跑落去玩啦,每局收你五塊錢。





## 灣仔 GAME ZONE 有《BUST A MOVE》

上期不是為大家報道過於「心水寶餵你」中,有這隻逆移植音樂節拍 遊戲——《BUST A MOVE》的麼?不過原來這部《BUST A MOVE》已搬 離了「心水寶餵你」啦,最新消費是現在於灣仔的「GAME ZONE」中。噢, 看來這遊戲有點像那TESTING VERSION的《DANCE DANCE REVOLUTION》般,是於本香港各遊戲機中心作巡回演出啊。WELL,不 知下次它又會於哪間遊戲機中心中出現呢?

## 2月7日《DANCE DANCE REVOLUTION》

## 正式登場?!

REVOLUTION》的新VERSION——《DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX》, 這邊廂就有消 息傳出在香港2月7日就可以玩到《DANCE DANCE REVOLUTION》的完成品。 WELL,如果這是事實的話,豈不是在本文 刊出之時就有得玩了麼? 大家不妨去那些 曾經作過巡回演出的遊戲機中心瞧瞧。



## 粹碟猝到落的士高!!

自從去年捽碟機《BEAT MANIA》推出後,這類遊戲再不是TV GAME那麽簡單,已經變成是潮流文化的一部份。然而在2月下旬,就有 一班熱愛這類遊戲的年青人,於的士高內弄一個以《BEAT MANIA》及 《DANCE DANCE REVOLUTION》為主題的派對。

在是次活動中除了有以上兩隻遊戲的比賽及有餐吃外,更是各 MANIA作交流的機會。若有與趣的朋友,可去以下這個網址得知詳情:

http://ww.hk.super.net/computer/games/beatmania/party/index. html

説起來,捽碟機及跳舞機可説是由DJ文化及DISCO文化中衍生出來 的產物。不知把這兩部機「搬」回DISCO中玩,感覺又會是怎樣呢?

## 結他機 3 月正式登陸本港?!

在個多月前,那部結他機《GUTAR FREAKS》在港供玩者試玩時,也頗為哄動,而且 很多人也期待住這遊戲的正式推出。據知,日本

方面會於2月正式推 出《GUTAR FREAKS》而預計這



遊戲會於3月引入本港,到時各玩者可要留意留意啦。





## 《BEAT MANIA COMPLETE MIX》已經有得玩啦!

上期已經為大家介紹過參加 《BEAT MANIA COMPLETE MIX》那



「INTERNET RANKING」的方 法。想不到今回香 港入貨這麼快,有 些遊戲機中心已經 有 得 玩 這 個



《BEAT MANIA》的最新VERSION——《BEAT MANIA COMPLETE MIX》了!! WELL,這遊戲可以說是跟 日本同期推出哩。順帶一提的,此版本更追加了

《POP'N MUSIC》的歌曲,這它更為豐富。而油麻地VIRTUAL ZONE、沙田新基地及灣仔遊戲機城已經有得玩啦。

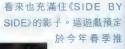
## TAITO新的賽車遊戲登場!!

說起來TAITO也很久沒有推出過賽車遊戲了。不過最近他們就公布了一隻新的業務用賽車遊戲,這遊戲名為《BATTLE GEAR》。 這遊戲內賽車是利用實物數據製作的,所以玩



起上來可會有不少親切感。至於賽道方面,亦是以山路及公路為主,而且

BATTLE GENE







於今年春季推 出。WELL,我 們還是拭目以 待四。

## 業務用遊戲龍虎榜

排行位置	遊戲	類型	生產商
1ST	POP'N MUSIC	ETC	KONAMI
2ND	JO JO 奇妙冒險	FIG	CAPCOM
3RD	BEAT MANIA	ETC	KONAMI
4TH	VIRTUA STRIKER VERSION 99	soc	SEGA
5TH	MEGA TOUCH XL 6000	ETC	MERIT IND

以上資料由VIRTUA ZONE提供

VIRTUA ZONE地址: 彌敦道大華中心地庫

## 新版本《SPIKE OUT》續報!!

上兩期就為大家報道過SEGA將會為《SPIKE OUT》開發新的版本,現在有進一步消息。這個新版本名為《SPIKE OUT FINAL EDITION》,除了加入了新STAGE(如造船廠)及新武器「BUCKETS」外,更有新遊戲模式——[3 MINUTE RUSH MODE」。在這遊戲模式內玩者要在3分鐘以內盡量取得高分數。然而在STAGE 1及STAGE 3後面更有個BONUS STAGE給你耍樂一下。不過最重要的,就是這遊戲還未定推出日期~~。







## 立體版《FINAL FIGHT》??

最近在INTERNET內,就流傳住一隻立體版的 《FINAL FIGHT》之照片。如照片所見,這遊戲名為 《FINAL FIGHT REVENGE》,而且還是以GUY、CODY



及市長為主角。不過看起

上來,就似一隻格鬥GAME,多個似一隻動作遊 戲了。然而到現時為止對此遊戲所知的還是不 多。一有進一步消息我們會再為大家報道。







## KONAMI新 GAME 於灣仔出現!!

灣仔的「遊戲機城」可說是全港第一間有得玩那KONAMI恐怖賽車遊戲——《THRILL DRIVE》。現在那裏又有最新的KONAMI遊戲玩了,不過今次不是一隻賽車遊戲,而是一隻手槍SHOOTING GAME,別的地方遷未有得玩的啊。而每局就收你6塊錢。

## 業務用遊戲時間表

2月以後

2万以汉			
POWER STONE	CAPCOM	ACT	2月中旬
BEAT MANIA II DX	KONAMI	ETC	2月上旬
BEAT MANIA COMPLETE MIX	KONAMI	ETC	2月上旬
GACHAGACHA CHAMP	KONAMI	ETC	2月8日
GRADIUS 4 復活	KONAMI	STG	2月4日
DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX	KONAMI	ETC	2月16日
GIGA WING	CAPCOM	STG	今冬
GUTAR FREAKS	KONAMI	ETC	2月
PILOT KIDS	彩京	STG	預定2月
GUN BARL	NAMCO	STG	2月
推出日未定			
遊戲名稱	開發商	類型	
ZOMBIE ZONE	SEGA	ACT	
FLASH BEATS	SEGA	ETC	
CRAZY TAXI	SEGA	RAC	
BUGGY DRIVE	SEGA	RAC	
BATTLE GEAR	TAITO	RAC	
SPIKE OUT FINAL EDITION	SEGA	ACT	
(以上推出日以日本為準)			





# 系統解說

## COMBINATION ATTES

繼承《REAL BOUT餓狼伝説》系列一貫傳統,重點系統COMBINATION ATTACK依然保留,其中共通COMBINATION共分為站立的上段流程(A/B) C)和蹲下的下段流程(↓+A·↓+B·↓+C)兩種,而COMBINATION沖最後 的C掣更會因為組合控桿方向不同,令到段式有所改變。此外,除了全角色共通

的COMBINATION之外,每個角色均持有自己 專用的COMBINATION,使對戰攻防上主導變 化更大。

# COMBINATION

TEXT: KOTARO

A ➡ B ➡ C(DOWN效果)

【上・中段變化】

A ➡ B ➡ \+C(中段吹飛效果)

## 【上・下段變化】

A ➡ B ➡ ↓ + C(下段效果)

## 【下段流程】

## 【下・中段變化】

↓ +A → ↓ +B → C(中段效果)

## 【特殊流程】

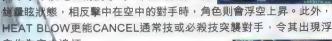
A ➡ A ➡ A (簡易輸入)

C → C → C (威力重視)

C → C → C (千堂 鶇、RAIDEN雷電専用)



肖耗九歲以上HEAT GAUGE量的專用 技,能夠發動完全無敵的防禦不能攻擊, 其中量中於地上的對手時,角色會陷入氣



## 空作為空中追打。

## COUNTER ATTACK

持有上成以上HEAT GAUGE量才能發動 的反擊技,只要在防禦對手攻擊中輸入特定的 指令(→+AB同按),就可以即時破格反擊,原 理與以往的BREAK SHOT相同。

■使用「COUNTER ATTACK」後會消耗大部份的HEAT GAUGE量,假若在此時受到對手反擊,後果就不堪設想

## GUARD IMPACT

防禦軸心系統之一,只要在防禦對手攻擊中輸入特定的指令(→ →),便可以將對手攻擊即時推開、拉遠相方距離,令到對手的攻擊 落空(對手使用必殺技時不能削擊體力),不過缺點就是使用後會令防 禦耐久值登時下降,大大增加GUARD DESTORYED的機會。







■ 持續防禦對手攻擊時, 防禦耐久值就會下降, 防禦形式和音效亦會有所改變, 這 就是GUARD DESTORYED的先兆!

耐久值回復的變形式和音

效回復)才可以再次使用

特殊動作,能 夠 增 加 H E A T

GAUGE量,其中在普通情況下與體力剩 ■使用一次「CUARD 餘一半以下時的挑發,所增加的HEAT IMPACTJ後·就要等待防禦 GAUGE量原來是有着不同,前者是較 少、後者比較多,所以使用時就要注意!



TERRY BOGARD A · C  $B \cdot B$ 1 +A -> 1 +C

1+B -1+C

JOE HIGASHI東丈 A ■ B ■ B | +A ➡ B ➡ A C

KIM KAPWAN C B B

斜向跳躍中A → B → C

QUICK DASH攻擊 🔷 🕽 +B 🍑 C QUICK DASH攻擊 ➡ I +B ➡ →+C



千堂 鶇

C C + 1+C B → +B → ! +C

※ ➡ …連續效果、 ➡ …沒有連續效果

ANDY BOGARD

 $A \longrightarrow C \longrightarrow C$ 

B → B → C

B → B → -

不知火舞

B - C

A - + B

--+B

鳴謝:遊戲機城(灣仔馬師道)、Virtual Zone(佐敦大華商場地庫)提供場地拍攝 特別鳴謝: SNK ASIA LIMITED提供資料

© SNK 1999

# 街機新登場



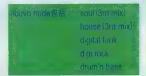
# «beatmania complete mix»

# 前言

遊戲已經到了非和Internet連上關係的地步了?一隻又一隻的遊戲(主要是Konami旗下的音樂遊戲)已經推出網上的排名系統,《beatmania》亦不甘示弱,將三集出現過的歌曲(不計PS版的追加曲目),再加上全新的官方Internet Ranking組合成這次的《beatmania complete mix》。

## 2)這個模式共有三個不同的分支 (Course),包括三位DJ的代表作品。

nagureo course包括 reggae (jam jam reggae barade nouse (2nd m k) euro beat wapanese)



# 以《3rd Mix》為基礎,新系統更高難度

《beatmania complete mix》是以《beatmania 3rd mix》為基礎的,不過轉盤的判定卻回復了《2nd》時的「厚度」,「Great Combo」系統亦取消了。遊戲仍保留了上集的「自由選擇」——Battle、Double和Hidden都是先在標題畫面中按鍵才可進入的。此外,在基本的四個評分「Great、Good、Bad和Poor」之外,還加入了一個「光Great」的新評分。







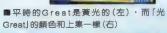
■ 特別模的選擇可以在 畫面下方看到

以前所有曲目的滿分都是10萬分,但 是加入「光Great」之後,滿分卻是20萬!

因為每個「光Great」的得分是普通Great的兩倍,不過拿到「光Great」的難度就不只兩倍了······

這個「光Great」亦是在Internet Ranking Mode中的評分標準之一。在截稿前的最新消息,暫時排名第一位的「DJ」共有二千多分,香港已知的最高排名是第四十一位,亦有一千七百多分。







# 向世界宣戰?! 世界性 Internet

## Ranking Mode の追加

這一集的《beatmania》共有四個模式,包括「Practice」、「Easy」、「Hard」、「最特別之處,是它加上了一個名為「Internet Ranking Mode」的比賽模式,對手不單只是身傍的玩者,其他地區的玩者也會跟你遙距比賽(關於計分方法詳見下文)。



# 參戰「Internet Ranking Mode」之

## 前注意事項:

1) 留意標題畫面右上方的,Level ^{難易度} 代表遊戲的難易度 (關於判定,和 符號無關),數字越大難度越高





## 3) 分數計算

這個模式中,只有拿到Great或者「光Great」才可以得分,前者是每個1分,後者是每個2分。

## 4) 記下密碼

若能通過其中一個Course的全部五首歌曲,之後畫面就會顯示一個密碼,將它交到Konami(http://www.konami.com/gm/)就可以進行排名登記。先將一封空的email(沒有內文,但要設定主題Subject的)寄去指定的地址,之後就會收到一封表格,將它填妥便可以寄回進行登記。如果是雙打的話,就會有兩個Password,而Double、Hidden Play的成績亦可以參加排名。

## 新登場の難曲

有新的版本,當然不可缺少新曲啦。以下四首,其中兩首是全新(?)製作而成的曲目。

nard House House的新Mix版本,不幾只是開首有點不同,到了中段就和House (classic) 的一樣。如果經常玩House的朋友,應該會發現這首歌的符號排列,和House的「背景」音樂十分吻合的。

20'November

少Tekno 来自另一個音樂那美遊戲 (Pop'N Music》的歌曲,但是難度較高,而符號的抹列 亦完全不同 (當然喇,因為是只有五個鍵加一個轉盤嘛)。 guick master

euro beat (english) 基本上是euro beat · 只是集了英文的歌詞。 Luv to me (english)

p dance pop (english) Believe again (english) 。 o.s remixed by dj nagureo featuring miyram

## 秘技數則

Vohei Shimizu

若要在《beatmania complete mix》進入mirror和random模式,只需照上集的輸入法在標題畫面中輸入353213532135321 (mirror mode進入方法詳見圖解) 或者35321353213532 (random mode進入方法) 便可。

還有兩首從《3rd mix》移植過來的「隱藏歌曲」出現方法則如下:在選擇「house ~ 20' november」,或者「hard techno ~ attack the music」之前,在倒數的時間到達1秒或者11秒時,同時按「1P的最左邊的白鍵」及「2P最右邊的白鍵」,便可以玩到它們的特別版。



# 三級阿姆

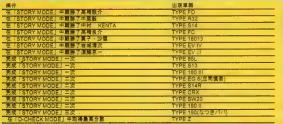
# 出現隱藏賽車及賽道條件

機種: PlayStation

隱藏賽道出現條件

隱藏奏道 標藏奏道周回壱 完成 Practice Mode 中的「Beginner」(ビキナ)難度 應藏奏道周回弐 完成 Practice Mode 中的「Intermediate」(インターミテェイト) 難度 種蔵養道周回参 完成 Pr3actice Mode 中的「Expert」(エキスパート) 難度 © 1999 しげの秀一 © 1999講談社/JAM









■隱藏賽道



# 立即觀賞 PREMIUM DISC

這隻移植自Sega Saturn的 AVG遊戲,當中本者需要完成遊戲

後,才可以觀賞第4隻的「PREMIUM DISC」。不過,今次玩者只需要放入「PREMIUM DISC」,當標題畫面出現時,同時按著:「△鏈+;+L1+R1」,並按START鏈來進入「MENU」畫面直至遊戲發出一聲音效。成功的話,則玩者便可以不用完成遊戲,也可以觀賞「CHARACTER FILE」中的內容。



■同時按著:「△鍵+ † +L1 +R1」不放。

遊戲: EVE The Lost One 機種: PlayStation

© 1998 C's ware All Rights Reserved.



■遺時遊戲會發出一下音效。



開刊 TOVIC B 可配員



# 新增音樂及人物

首先,玩者將「DISC 3」放入Sega Saturn之中,然後開始遊戲。當出現標題時,便同時按著「B+C+Y+Z+ 1」不放來按START鍵。這樣,大家選擇「SOUND TEST」時,便會發

現增加了一首《GAME天國》的音樂了。

此外,在「麻雀FREE對戰」中,玩者只要用遊戲中使用最初25位角色,而且每位角色最少曾經勝出一場比賽。這樣,便會出現另外6位隱藏人物;而若玩者使用這6位人物勝出比賽的話,則會出現《GAME天國》中的5位人物予玩者使用。另外,當玩者使用那5位人物來勝出比賽後,更會有由電也氏筆下的人物圖片介紹呢!

## 遊戲:美少女雀士SUCHIPAI限定版 機種:Sega Saturn

© 1998 JALECO LTD.



■只要勝出賽事,便可以令 「?」變更可使用的角色。



■人物圖鑑。

遊戲:樺太郎傳説 機種:PlayStation



# 誤入女浴室?!

在《桃太郎傳説》中,當桃太郎仍未擊倒 阿修羅並到達了「希望之都」後,便可以到一間 位於市內西北方的浴場(日稱:「風呂屋」,門

口掛了一塊「湯」的廣告版)。當桃太郎進入了浴場後,便會發現其中分為 男浴室和女浴室。這時,桃太郎只要使用「おによけ」令其隱身,之後便 可以隨便進入女浴室內。不過,誤闖女浴室究竟會有甚麼後果,則交由 各位玩者自行發掘吧!!



■進入「希望之都|後……



■到西北面的浴場。



■使用「おによけ」将之隱身 便可自出自入。

# 高级

# 聲音消除模式

© 1998 PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

當遊戲出現標題畫面-「PRESS START」的時候,玩者便順序輸入以下指令:「X×3、Y×2、Z」,然

後按START鍵進入遊戲。這時,玩者便會發現本來不能略過不聽的人物對話,現在竟然可以連遊戲過場畫面一起省略掉,令遊戲的速度增加。



■在標題畫面中輸入指令



■不論是MOVIE······

遊戲:加油!五右衛門~江戶道中妖怪多籮籮~



遊戲: NOeL 3

: Sega Saturn

■還是對話也可輕易略過



# 四人同時遊玩之方法

© 1996 1998 KONAMI & KOANMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED.

在進行4人同時遊玩前,玩者首先當然要準備4部Nintendo 64手掣啦!至於進入遊戲後,玩者便必須要集齊44枚手形:這時3P及4P便可以拿起手掣,並且輸入:「C→+START鍵」。之後,大家便可以享受4人同遊的樂趣了!

此外,若玩者以4人同遊的情況下進入「占い屋」中,便可以有各種衣飾予大家購買。至於玩者嘛!當然是為人物進行Cosplay啦!!而且其中各人物的造形亦絕對會令你捧腹大笑。



■集齊了44個手形後,便可使用遺 個秘技。



継種: Nintendo 64

Cosplay ? !

機種:Nintendo 64



# 軍團選擇及改變選手衣飾

© 1998 HUDSON SOFT © 1998 YUKE'S © 1998 NEW JAPAN PRO-WRESTLING

## 改變選手衣飾

玩者首先選擇進入「Exhibition」(エキシビジョン)模式・然後移到「Single Match」(シングルマッチ) 處,再同時按:「L鍵+R鍵+Z鍵+C↓鍵」。之後, 在選擇出場選手的畫面時,便會發現玩者可以按Z鍵 或R鍵來改變選手的衣飾了。



## 軍團選擇

在「MVPMODE」的選手選擇畫面中,玩者只需要依照下表所示的方法輸入指令,之後便可以選擇代表不同的軍團:

軍團名	輸入方法
NOW	C   + C
新日本 Professional Wrestling 正規軍	C + C-
平成維新軍	C→+C!
FREE	C-+C

遊戲:新日本Professional Wrestling門魂炎導2 the next generation







遊戲: Mario Party

機種: Nintendo 64



# 是談

# 將電腦所獲得的金幣據為己有

在《Mario Party》中,玩者 會否想過:將電腦所獲得的金幣 也據為己有呢?不過,今次筆者將

會令這幻想變成現實!玩者在首先在幾個回合中,仍如常地進行比賽,但當進入最後回合時,便立即將遊戲暫停而將其餘角色由電腦操作(COM)改為人手操作(HUMAN)。這樣,當比賽完畢後,各人物所獲得的金幣將會全數成為玩者的財產!

© 1998 Nintendo

© 1998 HUDSON SOFT



■平時就讓電腦威風……



■在最後回合時轉為人 手操作。



■輕鬆將金幣奪過來!!

# 出現!隱藏賽道

© SEGA ENTERPRISES, LTD,. 1998, 1999

要令遊戲出現隱藏賽道,玩者必須有高超 的駕駛技術及耐力才可……!首先玩者是需要參

與遊戲中的「TEN YEARS CHAMPIONSHIP」模式,然後在10年的比賽中,玩者均需要奪得每年的總冠軍,即共10年的總冠軍。之後,玩者便會進入一條名「SUPER S.S.」的隱藏賽道,而無論玩者勝出式或落敗,遊戲亦會完結。當SAVE之後,玩者進入「TIME ATTACK」或「VS MODE」中,便會發現在賽道選擇中新增了這條隱藏賽道予玩者選擇了。

機種:Dreamcast

遊戲: Sega Rally Championship 2



■當取得十連勝後,遊戲 便會進入隱藏賽道上比

■不論勝出或落敗,均會 出現爆機畫面。(不過,若 勝出的話,便會獲得隱藏 賽車)



■看!這條賽道的難度 頗高哩!

GPM-135



GPM-136

THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T

# 新年行大運之:買GAME熱門地點!

某天運財童子AGENT X及小健健,行經旺角、灣仔及銅鑼灣,就找到這五個買GAME的熱門 地點,還毫無廉恥地在店內戴住那古怪面具四處拍照。(戴比卡超面具的是我來的,帥嗎?)所以還 是要多謝店主們的合作~~。當然,香港還有其他買GAME的熱門地點啦,只是版面有限,不能盡錄 而已。好了閒話少説,一齊來新年行大運吧!!

## 旺丁又旺泉



地址: 旺角店: 九龍旺角彌敦道 602-608號總統商業中心「CHIC之 堡 | 3樓 324-325號

灣仔店: 香港灣仔道188號東方 188商場1樓117室

農曆新年營業時間: 初一提早休 息、初二照常營業

## 有甚麼特別?

説明是「遊戲誌專賣店」,那當然是跟 《遊戲誌》有關啦。所以,入面是會有各《遊 戲誌》、《遊樂誌》及《HYPER PC PLAYER》旗下的刊物售賣喲。若果你想補 購的話,也可以上去看看呀。

除了遊戲雜誌外,這裏更有PC遊戲售 賣啊。WELL,説起來賣原裝的日本PC遊 戲,香港是比較少的。所以喜歡這類型遊 戲的朋友可不要走寶啊。當然,也會有 PlayStation SATURN N64 GAME BOY的遊戲及一些遊戲精品售賣啦。



■還有日本出的GAME書及攻略本呀

# 新春店長的「痾殊殊咩」 (「痾殊殊咩」即是日 文的「推介|也)

變數驅

藍色VERSION《POCKET MONSTER》 PC遊戲《MACROSS SINCE 1983》 POCKET STATION



#說明是「遊戲誌專費店」,當然 會有《遊戲誌》實啦。



■週裏所賣的PC遊戲,種類也 不小脑。



■還有大量BEAT MANIA 糟品啊。



■就連GAME MUSIC的SOUND TRACK都可以在這裏找到啊。

■店長的「病殊殊咩」商品---藍 色版 (POCKET MONSTER)。

樓901-902號



農曆新年營業時間:初一、 二、三(下午1:00~晚上9:00)

# 有甚麼特別?

「E2」雖然是一間新開設的GAME SHOP, 但內裡卻非一般GAME SHOP那 麼簡單。因為店內除了有試玩區開放予公 眾作試玩外,更特別開闢一個設有自動飲 品販賣機的GAME CAFE。這樣,就算是 玩足一日都不怕弄得手軟腳軟,而父母亦 可以安心與子女一起玩過痛快。



關的精品及SoundTrack售費。



羅馬門獸婦。(你話似唔似呢?)



■店中更陳列了不同時代及種 類的遊戲機,如:PC-FX, VIRTUAL BOY SEGA MASTER SYSTEM II等等。(可 惜只是陳列而不作銷售)



■家長們覺得累的話·不妨利 用店中特設的GAME CAFE休



■連影相機也有哩!(又是比卡~)



■唇頭膏膏房主要用來招呼雪 要實客作試玩用。

# 新春店長的「痾殊殊咩

FINAL FANTASY VIII(唔駛再講) DEEP FREEZE(店長話此GAME的氣氛甚吸 引,你話呢?)

**SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2** 

# 東威西就

# PRO 5710P(銅鑼灣分店)



地址:香港銅鑼灣皇室堡10字樓1號 農曆新年營業時間:初一至初三休息

## 新春店長的「痾殊殊咩」

FINAL FANTASY VIII **BLOODY ROAR 2** SILENCE HILL

## 有甚麼特別?

專門售賣PlayStation遊戲軟件的 PRO SHOP, 自然是購買 PlayStation行貨的最佳地點。店中同 樣設有試玩區予各界試玩,亦有和遊 戲有關的雜誌售賣。當然,大家若對 PlayStation有任何問題或意見的話, 他們亦會樂意為各位解答及反映。





■同樣設有試玩區,真的「蘇雀雖小、五臟 俱全」。



■想知有關PlayStation遊戲軟件的最新 消息,來PRO SHOP就一定幫到你。

# 財源廣進 新基地



地址: 九龍旺角奶路臣街19B地下





■選有遊戲精品賣啊~比

# 農曆新年營業時間:初一休息、初二啟市

## 有甚麼特別?

內有AV影音器材及電子遊戲機售賣,如果你是AV發 燒友及機迷的話,真是「一次過可滿足你兩個願望。」 説回遊戲機那邊,除了有不少得的各機種軟硬件外, 也有中古遊戲及遊戲精品售價啊。

## 新春店長的「痾殊殊咩!:

FINAL FANTASY VIII(請購買《遊戲誌》出版的 FINAL FANTASY VⅢ攻略本,每本\$40)(一廣告)



■店內還有NEO GEO帶 機的遊戲賣哩。

GameBoy遊戲軟 件哩!



大吉大利

地址:九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室 農曆新年營業時間:初二、三照常營業

## 有甚麼特別?

此GAME SHOP位於旺角,故交通特別方 便,就算你突然興之所至想買新GAME,也可乘地 鐵快速直達。另外,店中亦有大量Nintendo 64及 GameBoy遊戲軟件供大家選購。

## **新春店長的「痾殊殊咩**|

POWER STONE(店長話這隻是二月大作,而 且又是CAPCOM於Dreamcast首隻作品)





■連Nintendo 64軟件也不少。

# 遊戲誌粵題

# 新春興團圓之: 齊來挽油器

新春期間,有甚麼遊戲是適合玩呢?以下就是兩位運財童子的「痾殊殊咩」,看看又是否合你心水?

# 落地發花,富貴榮華 BOMBER MAN系列!

評分: (5粒★為滿分)

賀年度
 ★★★
 +★★★
 -家大細度
 ★★★★
 總合



## 為何適合在春節期間玩

這當然是由於這遊戲易玩及好玩啦。 都算你的姨媽姑姐未接觸過遊戲機都後, 都可以在一、兩局之內把這遊戲玩上手。 而且又可以四打,若果多小朋友來你家作



客,一開《BOMBER MAN》就可令他們乖乖的坐定,噢,多好!!除此之外,《BOMBER MAN》系列幾乎是全機種制霸,所以就算你家是哪一部主機都好,都可以玩到《BOMBER MAN》系列的遊戲啊。(不過若你家那部是雅達利的話,我都無話可說囉~~)



■要多人一起《BOMBER MAN》玩的話·分插當然 不能缺少啦。



■「你炸我!!我唔肯過你呀!!」

由於《BOMBER MAN》中「陷害」仍重要元素之一,所以玩的時 侯不要太認真。不然新正頭有掙執就無謂啦。

## 貨如輪轉 實況足球系列!

評分: (5粒★為滿分)

賀年度考驗友情度★★★★一家大細度★★★★總合★★★★1/3



## 為何適合在春節期間玩?

每年新春佳節,更有賀歲波踢。不過,若果你想"親自上陣",

又不想將新衫新鞋變成爛衫灰鞋的話,實況足球就一定可以滿足你的需要。由於實況足球是可以作2人合作參賽的,故此大家亦可組隊向電腦挑戰,甚至於家中成立一個小型世界杯!至於旁觀者方面嘛,自然是為參賽者吶喊助威、甚至玩下人浪都得!!





■甚麼?"省"中龍門賣手指再撞柱並中横 詹彈出?!



■GOAL~GOAL~!! (非洲話:荷蘭 隊實SURE WIN!!)

# 龍馬精神 人生 GAME 系列!!



## 為何適合在春節期間玩?

此類BOARD GAME最適合一家大細一起遊玩, 而且題材亦非常勵志健康。正所謂「一年之始,萬丈更 新」,在新年時玩玩這種能短時間內經歷人生百態的遊 戲,各位自然會更懂得如何計劃將來、珍惜時光。此 外,此類《人生GAME》系列,其競爭對象主要是"自



己",因此亦減少 了爭執的空間。 究竟在《人生 GAME》中意氣風 範的你,在現實 生活中又會如何?



■齊齊體驗人生? | (嘩!原來我已經成為大富翁了)

評分: (5粒★為滿分)

賀年度
 考驗友情度
 一家大細度
 ★★★★★
 總合
 ★★★★★

# 加烈家興題

## 鴻連富頭

## **GUN BARL**

評分: (5粒★為滿分)

賀年度考驗友情度★★★一家大細度無★★總合★★★



## 為何適合在春節期間玩?

雖然《GUN BARL》不可以 跟《BOMBER MAN》系列那般, 可以同時讓四、五叔伯兄弟一同 遊戲。但同樣的易上手,(只要 你在旁略為將那些MINI GAME 解譯一下就是了)只要有眼懂瞄 準的就可玩得一大餐。而且畫面



又夠抵死過癮,迷你遊戲 款式又多,又沒有《THE HOUSE OF THE DEAD》 或《VIRTUAL COP》那麼暴 力。所以是十分適合在新 年期間玩的呀。

■喂・為何一個射東一個射西的? 而且左邊那個還有些抽搐現象·看 他定是對閃光有敏啟了~~。

# 和氣生財 任天堂 ALL STAR 大亂鬥



評分: (5粒★為滿分)

賀年度
 ★★★★
 友情度
 ★★★★
 總合
 ★★★★

## 為何適合在春節期間玩?

如果你覺得玩BOARD太悶、玩足球GAME需時又太久、玩射擊 遊戲又怕眼花的話,那這隻《任天堂ALL STAR大亂鬥》就是一個不錯



的選擇啦。它不像一般格鬥GAME 那麼講求技術,真是亂按鍵都可以 出到招。然而另一方面又不失刺 激。(當然啦,可以把對手狠狠地踢 出場外嘛)而且瑪利奧、YOSHI、



比卡超這些角色又夠深入民 心,你的表弟表妹見到一定 開心死囉。

■「你嘅隻GAME度踢我出去?!! 等我喺呢度伸你一腳先!!」

## 一團和氣

## SOUTH PARK!

評分: (5粒★為滿分)

賀年度 ★★★考驗友情度 ★★★★

一家大細度 ★ 總合 ★★★



## 為何適合在春節期間玩?

由於此GAME中的人物時常說出一些較「粗鄙」的說話,因此是較為適合與朋友仔一起遊玩的遊戲。遊戲中各人物造型除了有趣外,當中各人物所使用的武器亦非常抵死搞笑。此GAME的玩法和《007 Golden Eye》差不





多,而且同樣可以四打。因此 是非常適合一些新年時候,既 不喜攻打四方城又沒有任何細 藝可做的成年朋友們。

■由於此GAME是美版遊戲·故此 要加上轉換器才可。

## 犬馬亨通 PENPEN TRILCELON



評分: (5粒★為滿分)

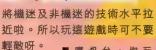
賀年度 ★★★ 考驗友情度 ★★★ 一家大細度 ★★★★ 總合 ★★★1/2

## 為何適合在春節期間玩?

説了這麼久,怎可少得新世代主機──Dreamcast的份兒?雖然現今推出了的Dreamcast遊戲不是那麼多,但也有些是適合一大班人玩的。而這雙《PENPEN TRILCELON》就是其中一隻了。特別



② 之處,除了可供四打外,它可不像一般的賽車遊戲按死個油門那麼跑車就會「謝——!!」一聲的飛出去,是要有節奏地按放A鍵才是啊。這樣就可



■ 嘩 叔 台 , 你 玩 PENPEN,也不用學 GAME入面的企鵝吧?



## 新春大吉大利大徽罰!!

噢,若果只是玩遊戲的話,沒有甚麼目的,可不是太刺激啊。 然而,《遊戲誌》是一本健康的雜誌,當然不會教小朋友去賭錢啦。所 以,我們就弄了個「新春大吉大利大徽罰」的點子,是給你「對付」那些 玩遊戲輸掉了的朋友仔。一來可增加遊戲的刺激性,二來又可為節日 加添喜慶氣氛,蠻不錯啊。以下就是一些給讀者參考的舉例。然而, 只要玩得開心,自己也可以想出這些東西跟朋友仔玩啊。

## 其之一:被罰剝瓜子

在新年時至應節的賀年食品中,瓜子自然是招呼親友時的重要 食品。因此,今次的大懲罰,就是要各位"剝瓜子"。至於懲罰的方 法,就是要玩者將一定數量的瓜子剝殼去皮,後再把瓜子肉吃掉。

各位咪以為"剝瓜子"好輕鬆,而且又食又玩,好像不似大懲

罰。其實"剝瓜子"是非常之考技術 的,唔信的話你可以試試能否以單 手來"剝瓜子"。不過,筆者奉勸各 位由於瓜子比較"熱氣", 食得太多 的話會很容易喉嚨痛,還是多飲開 水吧!!

■咁多、間你點算!」



## 其之二: 食糖冬瓜

WELL,在全盒上除了有甚麼「大黑兔糖」及「瑞典糖」外,有時還 會有些「糖冬瓜」呀、「糖蓮藕」呀這些中式糖果。不過由於味道就真是



麻麻地,所以很多時過了新十五就 會拿去填海~~。為了不要浪費食 物,最佳方法就是要玩遊戲輸掉了 的那位吃一塊這樣的中式糖果 啦!!相反地,自己就吃那些好味 的「大黑兔糖」~~。

■「我要忍耐~~食埋佢~~食埋呢舊糖冬瓜佢 ~。你班友仔睇住·下舖實到你哋嘅~~」

## 其之三: 糖紙摺飛機

過年就一定會吃糖果的啦,不過糖就倒進肚子裏,遺留下來的 糖紙怎辦好?丟棄它們?很浪費啊。(不要給糖紙們聽到,它們會 不開心的)嘿嘿,用來作大懲罰的道具就最好啦。玩法也很簡單, 就是要玩遊戲輸掉了的那位仁兄,用那些糖紙來接飛機,十隻也 好,八隻也好,沒所謂。然而到玩完遊戲後,我們就可以儲到些迷 你紙飛機。那麼我們就可把它們串起來當裝飾,又或者用個玻璃瓶 (不是成龍那套賀歲片)盛好。

其實可不一定是要摺飛機的,也可以摺紙鶴或紙龜,隨你喜 歡。若果人家不懂摺的話,更可「開班授徒」,如是者又可玩到一大





# 不適合在新正頭玩的遊戲!

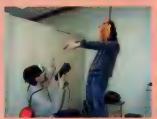
大家都知,中國人新年就最講意頭的啦,尤是年長一輩的長者 尤為注意。除此之外,有一些遊戲是不大適合在一大班人時玩的喲。 WELL,那麼這些又是甚麼遊戲呢又?一起來瞧瞧吧。

## 有變屍出沒的遊戲!!

「采!!! 大吉利是囉,新年流流 有些死屍在電視機中四處走,還要『HE HE 呵 呵』地在呼叫,真是看到都倒胃, 你個衰仔包, 貪利是麼?」若果你的母親 大人見到你玩如《BIO HAZARD》、 《THE HOUSE OF THE DEAD》這類遊 ■ 還些畫面 · 還是不要被母親大 戲,肯定會這樣的大叫大嚷。



人見到~~



■ 新年期間最好還是不要玩容屍 遊戲、更甚者、自己當然也不要

説起來,在這幾年間,有喪屍 出沒這樣的恐怖遊戲可說是十分流 行。不過流行還流行、農曆新年是大 人們十分看重的日子,小朋友可不要 亂來。當然,在新春期間,你躲在房 間把喪屍們轟過稀巴爛可沒有人會怪 你。但若果你把「喪屍們」帶出大廳, 給前來拜年的親朋戚友一起震撼的 話,我相信不用去到年初二,你已給 人開年囉~~。

## 郁手郁腳格鬥遊戲

新年流流,本來應該和和氣氣的 嘛!因此,若在這時玩這些講求打打殺 殺的格鬥遊戲,自然是大殺風景、令人 **掃興。此外**,凡格鬥遊戲總是有勝有 負,有機品的人自然視勝敗乃兵家常 事,一笑泯恩仇。但是若果有人因強弱 ■唉~係咪呢·出事喇!



縣殊而陷入不能自拔的情況,甚至惱羞成怒的話,則分分鐘會演變成 "真人格鬥",到時就真的一發不可收拾了!~!

一人游玩的 RPG 游鳥

新年時候,家中總是坐滿親朋戚友, 好不熱鬧。當然,有咁多人聚集一起,自然 是玩集體遊戲的好時機。不過,若果你在眾 目睽睽之下,獨佔了遊戲機來玩RPG遊戲 的話,便似乎有點兒過份。除非你表演慾太。 高,想在眾人前"露兩手";又或者他們得罪 ■你玩埋佢啦!(蝴爆爆~)



了你而想悶死他們,否則還是找一些可以四打的遊戲來招呼親朋好友 吧!至於RPG遊戲,都是留返自己一人時才慢慢享受;無謂要人陪 你一齊自閉呀~!!(不過一定要玩《FF8》,一定要買我們出的攻略本!)

今是難得是我Agent X和小健健的首次(最後一次?!)的合作。由 於時間所限,故此今次只是走訪了一小部分的GAME SHOPS。不 過,筆者及小健健均希望以上的介紹,能夠滿足各位讀者的需要之 餘,又提供一些消磨時間的好方法。

總之最後就祝各位:學業進步、機運亨通、恭賀新禧、利利是 是·····(Agent X)

唔, 今期的時間好像不大足夠啊。其實還有很多東西想做, 或者 有些東西想用一個更好的表現手法來表達。但由於時間問題,總好像 「欠了些東西」似的就要交出來。希望出來的效果不會太差吧。另一方 面,我也很怕會跟上次的「打機吃月餅」做得太相近,因為這類稿子沒 有新意的話是不好看的。至於跟Agent X的合作嘛,其實他可說是我哲 學上的啟蒙老師,跟他談話有時會蠻有趣。希望這次跟個傻的合作會 令他活潑一點。

搞了這麼多期「遊戲誌專題」,都可以試到些屬於自己的東西。希 望你們看到《游戲誌》,就可聯想起「游戲誌專題」,繼而回想起這個時 常戴面具四處攪攪震的小健健啦,再見。(小健健)

# 舊機經典遊戲

鬼屋驚魂 SPLATTER HOUSE ~ 頑皮 GRPFFITI 得意可愛的殺鬼故事



**要定:JEGJI日展** 

TEXT: 偽Gamer福田

## 殺人魔傑森改那歸正?

如果你是個看電影資歷較深的玩家,就肯定知道《鬼屋 驚魂》的主角Rick是取材自著名恐怖片《黑色星期五》的殺人 魔Jason,但今回主角卻非窮兇極惡的魔鬼,而是為了拯救 被南瓜怪人捉走之女朋友Jennifer而復活過來的Q版英雄。

3人心、砂点朋でJenoifei 波奇風楽人提走



# 經驗值、武器和道具

基本上這遊戲是設有經驗值的,電腦會根據玩者的殺敵數目來 提升體力上限,即是說最好在遊戲初段盡量解決多點敵人來升級。另 外,拾取糖果或漢堡包均可回復體力,有時甚至可利用散彈鎗來盡情 殺戮,但缺點是只有10發子彈。



■糖果礼漢堡包都能夠回復體力



■散声能颇力無器,元宝粉碎飯前膨入

## 爆機後的結局分歧

在合共7關的遊戲裏,玩者會遇到不少似曾相識來自恐怖名作的 敵人如人狼、蒼蠅人和大白鯊等,而當打敗了最後的南瓜怪人爆機 時,才發現原來他們只是在拍攝電影。順帶一提,途中所取得水晶球 的數目是會影響最後出現之圖片的。



■ 系於將南瓜條人打敗了一



■若爆機時取得2枚水晶就出現 這幅圖畫

# 極秘的隱藏版面

## (1) 日本城堡

當和第3關頭目蒼蠅人決戰時,打敗它後切記別走向畫面右邊, 只要進入左方那個傳送器主角就可進入隱藏日本城堡版面,接着不斷 向前行在盡頭便會遇到公主,觀賞過她跳舞後可得一枚水晶球。



■打敗蒼蠅人後進入機協力



■欣賞公主的舞技

## (2) 埃及金字塔

在第7關中段會有一個掉下洞穴,記着當掉下後必定要靠左邊 墮,這樣便不會被下層的司祭捉到,再慢慢向前行進入木門就會到達 埃及金字塔版面,假如已取得日本的水晶球女王便把另一枚水晶球贈 送之。



■別要被司祭捉走啊



■在金字塔的盡頭可遇到埃及女王

## 秘技一籮籮

《鬼屋驚魂》與其他NAMCO遊戲同樣設有很多 秘技及秘密,首先是馬上出現爆機畫面,只要在標 題按住1P手掣的「、SELECT、A來按RESET,便 會播放製作人員名單。若要觀看遊戲中的角色和選 聽音效,可在標題按住2P手掣的」、A、B來 RESET,此外更可在遊戲途中回復體力,方法是暫 停時同時按2P的A和B,但只能使用3次。



■按↑即可觸汽水補充體力

# 所有版面密碼表

Stage	密碼	
2	1055	取得1枚水
3	3739	晶後的密碼
4	8245	0705
5	4722	2509
6	7397	4090
7	8671	1099

# 遊高戲語 第三十三回

by HAJIME少尉

# 《兵器譜》其之

在今時今日,相信對大部份遊戲迷來說,RPG都不 是一個陌生的名詞;然而相對於當中登場,佔有相當 地位的各種武器,就不一定是人所共知的東西了。雖

然說遊戲本身是虛構的,但其實當中的武器有不少都 是現存,或是在人類歷史中確實存在過的東西,而由 今期開始,少尉便會在這裏為大家介紹一下。

## 我流分類法



誇張點説句,武 器的起源就和人類起 源同樣難以考究,雖 然動物學家指出,其 實大自然中不少動物 皆擁有「運用工具去協 助自己達到某些目的」 的智能,然而,會大

規模、有系統地將「工具」運用於「戰鬥」上,並確立出「武器」這種定位, 對之有長足發展的,相信就只有人類。武器的發展就和人類文明與科技 並駕齊驅,不同的時代,就有相應的、不同的代表武器,而且可説是當 代人類智慧與技術的結晶。雖然武器是如此五花百門,但為方便講解起 見,姑且在此依其構造、原理和性質粗略地分類為:近接武器(以手持方 式直接對目標攻擊,所有刀劍均屬此類)、投擲武器(以投擲方式向目標 攻擊,武器在使用時與使用者分開,如飛鏢)和射擊武器(由子體與本體 組成,如弓箭及槍砲類)三大類。

## FANTASY RPG 中的近接武器

雖然RPG是起源於美國(世界上第一隻發售的RPG遊戲是TSR的 Dungeons & Dragons),而且並不只以Fantasy(中世、劍與魔法)為題 材,但相信對大部份朋友來說,第一隻接觸的大概都是日本的CRPG (Dragon Quest或是Final Fantasy),那麼這次我們就以這些遊戲中出場 的武器命名法則作為第一個主題吧!

## 直雷型

例子:Long Swordロング ソード、Short Swordショー トソード等等

在現實世界中真實存在(過) 的武器



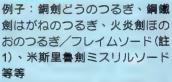
傳說型

例子:Excaliburエクスカリ バー、Gungnirグングニール、草 薙之劍くさなぎのけん、虎徹、正 宗等等

在神話、傳説等民間故事 出現的 武器,至於是否真有其物(/事): 已因年代久遠而不可考



# 物質型



以現實中的物質,或是神話、傳 説甚至幻想出來的物質作為原 料,並以此取名的武器。



例子: Dragon Killerドラゴンキラー、Dragon Slayerドラゴンスレヤー、Ogre Killerオー ガーキラー、Sword Breakerソー

ドブレイカー等等

參考資料:

以其特定用途來命名的武器,當中 有真正存在的,也有虚構或是來自 神話傳説的



《武器屋》新紀元社 《聖劍傳説》新紀元社

**《DRAGON QUEST OFFICIAL GUIDE** BOOK ENIX

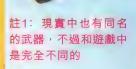
*«FINAL FANTASY COMPLETE* WORKS I through VI DigiCube

**«Dungeons & Dragons DRAGON** QUEST The Adventure Book TSR

## 命名型

例子:羅特之劍ロートの つるぎ、破壊劍はかいの つるぎ、閃電劍稲要の剣、神 之黄昏ラグナロク等等 純粹虛構的武器,當中也有以神話 傳説來命名,但其實在神話中亦沒 有這件武器的例子存在。

如果對本欄有任何疑問、意見,歡迎來信,電郵地址是 raiden@gpm.hk.com



# 桌上遊戲研究室 第二講

© 1999 Wizards of the Coast, Inc. All copyrights, trademarks and registered trademarks are the property of their respective companies or owners. 註:文中所載部份中譯名閱答依據[Magic: the Gathering]中文版本(應法風景會)。

文:星旅者仁魂 (Planeswalker Yanwin)

各位星旅者!上期仁魂就簡單介紹了《Magic: the Gathering》的基礎知識。甚麼是Artifact?何謂TAP?希望大家記得麗!如果大家忘掉了的話。都沒有甚麼辦法。惟有把上一期的內容從新看多一遍。嗯~今日終於講解《魔法風雲會》的玩法了!

## 嚴正聲明!!

由於《Magic: the Gathering》Sixth Edition將會三、四月左右推出,而這版本會把整個遊戲程序作出結構性改動,基於舊規定必被新規定取代的設定之下,仁魂決定今日講述的全部都是依據Sixth Edition為主,因此各位資深星旅者絕對是見到完全與現在不同的玩法,而新星旅者們也請注意一切皆在Sixth Edition推出後才開始實行。

## 另種藝術

進行《魔法風雲會》之前,大家便是要組合一組套牌 (Deck)。雖然遊戲是可以容許套牌有40張魔法卡,不過所有認可的比賽都是使用60張牌。至於組合套牌絕對是另一種專門藝術,單是這方面,坊間便擁有不少相關的專書,大家可能估到仁魂今日又不會詳述的,然而絕對會為各位新手先講述一些要點。

首先是大家要不要組合一副五色套牌?絕對絕對不要的啊!最主要的原因是根本你很難用來與敵人比決,這麼多年來,出現為數不少冠軍套牌和專家套牌,但五色套牌較單色套牌更少,至今只有一副威力不俗的五色套牌罷了!故此各位新手最好是先組合五副不同顏色的套牌,然後不斷與人對決,很快找到自己所喜愛的套牌風格,然後邊戰邊改良,最好的是加入一些神器,特別是傳奇神器師Urza所製造的,效果不錯。

記住!記住!組合套牌是一種藝術,世上沒有一副絕對無敵的套牌,無疑以兩色魔法組合的套牌不錯,然而單色套牌亦不是完全處於弱勢,有副冠軍套牌就是純白色啊!再者,《Magic》並不是單靠強勁或價錢高的魔法牌便可取勝,完全是講求心思、經驗、臨場表現、運氣等各因素,所以世界冠軍都可以被你的基本套牌打敗。

最後,大家要做的是為自己的套牌起個名字,如仁魂 在舊例下的「大地之神光」等等。也許日後再為大家介紹《遊戲誌》和《電腦遊園地》星旅者所使用的套牌罷!好像神之黃 昏的紅黑套牌都值得一説的啊!

## 决网络於開始

現在,大家除了有一副套牌之外,還有二十個生命點,這些生命點的計算可以使用各式各樣的形式,例如是波子、紙筆、多面骰子,以及一些專用的道具等等,只要是令兩方清楚和容易進行紀錄便能夠的了!並沒有硬性規定。

經過洗牌和切牌之後,大家把自己的套牌返轉放在一旁,成為「Library」。首先擲骰或擲錢幣,勝出的可以選擇先行抽牌抑或跟後首先開始自己的回合,然後雙方分別從自己Library抽取七張魔法卡。如果你手中的卡牌完全沒有地牌的話,是可以要求從新抽牌。此外,在DCI賽事中,有一項名為「Mulligan」的設定,如果你不喜歡手中的牌組,可以從新抽取,不過只能夠抽取六張,假若再是不滿意的話,也能夠從新抽取,而這時只抽取五張魔法卡,如此類推。

## Victory!!

一場《魔法風雲會》決鬥是採用三局兩勝,每一局則是以回合制進行,而每一個回合由兩方輸流進行,同時會有五個階段(Phases,後詳述)。不過最重要的是怎樣才算的呢?要取得勝利的條件有以下多種情況:——

### (1)沒有生命型

所有玩者都有二十個生命點,在決鬥之中,這數值是會增加或減少,而在每一階段完結之時,便會進行檢查,如果你的生命點是零點或以下便作敗論。

## (2) 沒有卡牌

大家在每個回合都要抽取一張魔法卡,同時部分魔法效果會使大家抽多或抽少卡牌。若果需要大家抽牌的時候,而你的Library沒有魔法卡可抽取的話,便作敗論。

### (3) 中毒

當你被對手的生物攻擊時,一些有毒性 (Poisonous) 的生物能夠傷害你的話,就會給予大家一個或以上的「中毒記號」 (Poison counters),任何時候取得十個或以上「中毒記號」的星旅者,立刻輸掉這一局。

## (4) 投降

十分簡單,想輸掉這一局的話,說一聲「認輸」罷!

## (5)卡牌

有少部分魔法卡在特殊情況下,令大家成為敗寇的,當然在卡牌上 面會寫明的。

## 劃清界線

圖中所見,就是《Magic》遊戲(正式名稱為「決鬥」)進行時,自己一方的場區劃分。

♦ Hand

在遊戲中,大家會從 Library中抽牌 放在自己手中 備用。

## Set Aside

◆ Territory 其實它是你自己和 對手的Territory合組而 成的,是給在遊戲中的

永久物安放。

某些情况之下,一些魔法卡被要 帶離遊戲 (remove from the game),這 便是它的去處。

Graveyard

這是給被捨去(discarded)、被破壞(destroyed)、被棄掉(buried)或被犧牲(sacrificed)的魔法卡放置。

◆ Library

可以説是「抽牌區」,是由自己的**套牌返** 轉放置而成。

GPM-144

#### 遊戲流程表

每個《Magic》回合流程(正式名稱為Turn series)都有五個階段,分別是「Beginning Phase」、「Main Phase」、「Combat Phase」、「Second Main Phase」及「End Phase」,現在先刊登一個流程表,令大家有一個概念。

#### 開始回合 (Beginning of turn series)

Beginning

開始Beginning階段。

開始UNTAP步驟(Step)。

進行UNTAP。

完結UNTAP步驟/引發UNTAP步驟能力

(Step Ability) •

開始UNKEEP步驟。

引發UNKEEP步驟能力/施放Instant (瞬間) 法術/引發強制性 (Mandatory) 步驟

能力。

完結UNKEEP步驟。

開始DRAW步驟。

引發DRAW步驟能力/抽取卡牌。

完結DRAW步驟。

完結Beginning階段。

檢查有否「Mana Burn」;玩者死亡。

Main 開始Main階段。

引發Main階段能力(Phase Ability)/施放 Instant、Sorceries(巫術)、Summons (召喚)、Artifacts(神器)或

Enchantments (結界)。 放下一張地牌 (Land)。

完結Main階段。

檢查有否「Mana Burn」;玩者死亡。

Combat

開始Combat階段。 進行戰鬥開始(beginning of combat)步驟。

進行宣告攻擊者 (declare attackers) 步驟。

進行宣告防守者(declare blockers)步驟。

進行戰鬥傷害 (combat damage) 步驟。 進行戰爭完結 (end of combat) 步驟。

引發Combat階段能力。

完結Combat階段。

檢查有否「Mana Burn」;玩者死亡。

Second Main 開始Second Main階段。

引發Main階段能力(Phase Ability)/施放 Instant、Sorceries(巫術)、Summons (召喚)、Artifacts(神器)或

Enchantments (結界)。

放下一張地牌(Land)。

完結Second Main階段。

檢查有否「Mana Burn」;玩者死亡。

End 開始End階段。

PRINCIPLE AND ADDRESS OF THE PRINCIPLE AND AD

開始end of turn步驟。

引發end of turn步驟能力。

完結end of turn步驟。

開始cleanup步驟。

捨棄手上卡牌(Discard)/移走生物所受的傷害/移走所注明的效果/引發

cleanup步驟能力。

完結cleanup步驟。

完結End階段。

檢查有否「Mana Burn」;玩者死亡。

#### 詳述遊戲流程

#### Beginning of turn series

正是代表以你為主的回合正式開始。此外,也會在這時候解除永久物的Summoning sickness (日後詳述)。

#### Beginning 階段



上期說過何謂「TAP」,就是把卡牌作90度的轉動,運用那卡牌所表明的效果或能力,而這些卡牌會留待此刻回復原貌,完成UPTAP之後,卡牌上寫有「當UPTAP之時……」(During Uptap……) 的能力才開始產生。

有些卡牌會寫明「當Unkeep之時,你要……」(At the beginning of your upkeep, you......),其能力就於此際產生,對於舊玩者來說,一定要注意的是,所有寫明「Unkeep開始時……」(At the beginning of your upkeep......)的能力全部變為「當Unkeep之時……」。此外,一切在回合開始時才對你產生的效果,也是在UPKEEP時進行。

在Beginning階段完結之前,你必須抽取一張魔法卡,除非有特別果影響。

#### · Main 階段



如果希望施 以用stants Sorceries。 Sorceries。 Summons。 Artifacts 類法明於施施放選便。 類法時候家可以避脾。 後否放出一張地牌。

#### · Second Main 階段



大家所做的 工作完全和「Main 階段」一樣。

#### · Combat 階段



首先説明的是,步驟與步驟之間是能夠施放Instant施放。「戰鬥開始」主要是進行「Mana Burn」檢查,而「宣告攻擊者」就是你提出派遭哪些生物作出攻擊,至於準備攻擊的生物,一定要符合以下的條件:它本身沒有被TAP,沒有summoning sickness,不是「Wall」這種生物,沒有魔法

效果阻止出擊。

踏入「宣告防守者」步驟之後,對手便派出哪些生物攔截,並且指明是攔截甚麼作出攻擊的生物,舊玩者一定要注意的是,現在即使已被TAP的生物也能夠作出攔截,還有進行攔截的生物有以下事項:

數隻生物可以同時欄截同一個攻擊者。

——生物只可以攔截所容許的攻擊者,例如:沒 有飛行能力的生物不能攔截擁有飛行能力的生 物。

「戰鬥傷害」是雙方同時承受傷害,然後移走死去的生物(或玩者:P),至於「戰爭完結」的工作與「UNKEEP步驟」差不多。

#### · End 階段

當「end of turn」步驟開始之時,所有卡牌上寫明「回合完結時……」(At end of turn)的效果隨即產生;進入「cleanup」步驟後,如果你手上擁有超過七張魔法卡的話,必須捨牌至持有七張卡為止,然後把生物所承受的傷害移去,以及消除任何寫明「直至回合完結……」(Until and of turn)的效果。

當完成End階段之後,便輸到對手開始他的回合,如此類推,直至分出勝負為止。

#### 過五關遊戲



死啦!仁魂好似把遊戲說得極之抽象(完全是呢),不過大家又一定要先有這麼概念性的知識,事關若果如實地、直接地為大家講述的話,首先是絕不可能在一期的篇幅之內,把整個流程介紹一次,大概會去到「Main階段」罷了!再者,最大的問題就是大家會更加不明,還以為仁魂帶各位神遊太空,其實不少人開始接觸《Magic》都是經歷這樣似是而非的階段了!不過怎樣也好,下期開始會以一場實戰來講述《Magic: the Gathering》玩法,有了今次的概念,大家應該會較為容易了解,同時也會探討更深入的規則。

此外,突然間希望送出一些禮物給大家,不如就送出五套入門版 Magic (Magic: the Gathering~Portal) 罷!當然要通過難關啦!首關是

「何為TAP」呢?煩請各位把文中的答案抄下,然後連同個人資料及回郵信封,郵寄至今期目錄頁下面版權位所寫上的地址(第二難關),信封面也要寫明「桌上遊戲研究室」(第三難關), 截止日期為今年今個月最後一個星期三(第四難關),注意是以郵戳為準。

#### 下期預告:仁魂大戰古拉拉__B!!



#### TEXT 计昇仟&新移民

竹昇仔:噢!HI!今期又係我哋同大家見面喇! 新移民:有啲FRIENDS問我哋去咗邊度,噢! ACTUALLY,我同竹昇仔去咗拉斯維加斯玩呀, 1 100 100 100

竹昇仔:係呀,雖然幾期冇同大家見面,BUT DID YOU GUYS MISS ME?我哋今次就大有斬 獲喇,嘩,諗起可以買好多GAMES玩,真係開心 囉,呵呵!

新移民:OKAY!今次就等我哋介紹番啲「正」 GAMES比大家啦!

© ELECTRONIC ARTS, ELECTRONIC ARTS LOGO AND STREET SK8ER ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES.

© 1998 The 3DO Company. All Rights Reserved. Uprising, 3DO, and their respective logos, are trademarks or registered trademarks of The 3DO Company in the U.S. and/or other countries.

© 1998 The 3DO Company. All Rights Reserved. Battle Tanx, 3DO, and their respective logos, are trademarks or registered trademarks of The 3DO Company in the U.S. and/or other countries.

© ELECTRONIC ARTS, ELECTRONIC ARTS LOGO AND SPORTS CAR GT ABE TRADEMARKS OF FILECTRONIC

ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES.

Activision is a registered trademark and Vigilante 8 is a trademark of inc. © 1998 Activision, Inc. All rights reserved. Licensed by Nintendo, Nintendo, Nintendo, Nintendo 64 and the 3-D"N"logo are trademarks of Nintendo America Inc, All other trademark and trade names are the properties of their respective owners. © 1998 INTERACTIVE ALL RIGHTS RESERVED.

竹昇仔: 我哋都好耐冇同大 家介紹一下SPORT GAMES喇,所以今次一定 要介紹番啲比大家囉。

# STREET SK8ER







SLOL

製造商: ELECTRONIC ARTS

PlayStation / 1-2P / SPT/ CD-ROM/對應DUAL SHOCK

發售日:99年3月

新移民:YOU ARE RIGHT!今次我哋第一隻介紹嘅GAME,就係哩隻《STREET SK8ER》喇! 竹昇仔:哩一隻《STREET SK8ER》係一隻滑板遊戲,大家要喺指定嘅地方度控制好使用緊嘅角

色,做出完美嘅姿勢或者完成賽道。

新移民:冇錯,喺隻GAME入面係有時間限制,若果你可以做到一啲 美麗嘅姿勢,咁樣就可以取得BONUS ROUND,分數亦會增多。

竹昇仔: 咁樣喺隻GAME入面多唔多比賽場地架?

新移民:都唔少噪,有橋啦、樓梯啦、碗盤型場地啦,都唔少噪。 竹昇仔:噢,咁樣樣,我咪唔駛下下出街,都可以玩滑板囉?呵呵





製造商:3DO

發售日:發售日未定

N64/ACT/1-4P

## UPRISING

新移民:仲紹完滑板GAME之 後,我就介紹番隻STG比係啦!

竹昇仔: 咩STG咁巴閉咁呀? 新移民:呢隻GAME嘅玩法係好似

《ACE COMBAT》架!

竹昇仔:吓?咁都好似幾有睇頭喎!

新移民:至於哩一隻GAME嘅製造商就係3DO,都算可 以比到人哋一個信心嘅保証嘅。遊戲入面所控制嘅係一 架俎空飛行嘅戰車,大家要駕駛哩一架戰車,喺戰場上 面瘋狂殺敵, 嘅刺激又過癮噪!

竹昇仔: 哝?咁控制方面困唔困難咁呢?

新移民: 哩一隻遊戲嘅控 制都唔算好難,所以絕對 適合EVERY KIND OF PEOPLE 玩。



製造商:3DO 發售日:發售日未定 PlayStation / STG/ 1-2P/CD-ROM

新移民:喂!哩一隻GAME好「正」下喎,而

且仲啱晒你添呀!

竹昇仔:哦,咩咁啱我玩呀又?

新移民:哩一隻GAME嘅玩法可以話同《TOKYO WARS》差唔多,

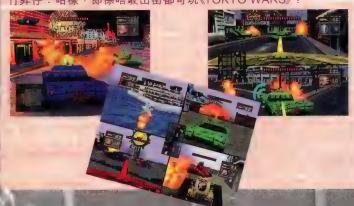
因為遊戲入面都係控制一架坦克車同敵人對戰嘅。

竹昇仔:吓?咁「正」?咁啲畫面點先?

新移民:畫面上雖然唔稱得上好好,不過都尚算OKAY嚓!而且隻 GAME仲係以分割畫面作四人對戰,就好似《GOLDEN EYES》咁,

IF PLAY WITH FRIENDS的確係一流啊!

竹昇仔:咁樣,即係唔駛出街都可玩《TOKYO WARS》?



# RTS CAR G



竹昇仔:你知唔知最近有一隻的 唔錯嘅賽車GAME會推出呀?

新移民:係咪真係「正」先,你都知 我對RACING GAMES嘅要求都好 高下礫啦!?

竹昇仔:IKNOW I KNOW!你睇 過啲畫面先講啦!

新移民:哦?啲畫面果然唔錯喎! 竹昇仔: 係呀, 啲車除咗好REAL之 外,賽事嘅場地都係按照實境去制作, 而且視點嘅轉換都有好多,絕對啱晒你 哩類要求咁高嘅玩家啦!仲有呀,呢隻 GAME會條哩個月推出呀!

新移民:既然係咁,哩幾日要設實啲舖





製造商: ELECTRONIC ARTS 發售日:99年2月

PlayStation / 1-2P / RAC



竹昇仔: 頭先介紹過隻 《BATTLE TANX》啦,其實3 月都仲有一隻好過癮嘅對戰

遊戲推出喎,你知唔知丫? 新移民:你講嘅係N64隻

《VIGILANTE 8》呀?呵呵! 竹昇仔:哦?你又知嘅?

新移民:梗係,隻GAME好「正」 下喎,點會唔知丫。隻GAME係

控制一啲改裝過嘅車嚟玩嚟嘛!而且啲車嘅類型仲好 多下,好似賽車啦、私家車啦、古普車啦、重型貨車 啦, 仲有巴士咁添。



竹昇仔: 係呀! 哩啲全部 都係改裝到周身武器, 玩者可以以追殺對手嘅 用車為目標,四出破 壞, SO, THIS IS VERY FUNNY!出 咗記得話我知添噃! 新移民: 得喇, 長



# DONEY TUNES: LOST IN TIME

製造商:INTERACTIVE 發售日:99年4月

PlayStation / RAC / CD-ROM





竹昇仔: 嘩,《Q版小時候》又有新GAME出喇! 新移民: 吓? 今次佢係啲咩類型嘅GAME嚟嚟?

竹昇仔:今次哩一隻GAME會叫做《LOONEY TUNES

LOST IN TIME》,遊戲玩法係賽跑。 新移民:又係賽跑遊戲,有啲悶喎!

竹昇仔:佢今次哩一隻賽跑啲畫面質素比較高,而且喺《Q版 小時候》入面嘅角色差唔多有齊晒,所以都好值得玩下嚟。

新移民:咁睇落又好似有啲睇頭喎.....。

竹昇仔:當然!入面角色嘅動作做得唔錯,而且生鬼有 趣,啱細路仔同啲年輕嘅朋友玩,送比你個表弟嘅話,佢 一定開心死囉!

新移民:哈!又係喎,佢4月生日,到時就送比佢送生日禮







製造商: ACTIVISION 發售日:99年3月





# 言論自由

**V**3

#### 人身安全

早前在美國發生了一樁爭 論多時的案件,內容涉及利用

互聯網的權力。當時一班反對墮胎的人士(註)利用互聯網公佈了一個替孕婦提供墮胎手術服務的醫生網頁,內容包括他們的名字、地址、電話及樣貌。之後,遇襲的醫生提出起訴,十四個網頁的作者被判觸犯了聯邦恐嚇法和保護墮胎方法的法列,而要支付一億七百多萬美金作賠賞。

的而且確,互聯網可以說是一個毫無限制,可以暢所欲言的地方。不過,相信能夠真正的享受互聯網生活的日子相信還有很遠。

(註:在美國這個問題已經存在多時 )雖然已有定案 • 但是很多進行墮胎手術的醫生都遇害)

### 另類模特兒現身網路

最近一家新開張的全新網路公司,選擇了一個令模特兒人氣大增的新方法——利用互聯絡將他們的日常生活公諸於世,每天三個小時。那家公司更直言是為了吸引一些有「偷窺慾」的網民。

如果這個網頁成功的話,不知經常進行偷拍的「狗仔隊」式報導,會不會改在網頁上出現呢?

### PC 可玩 N64 遊戲?

筆者最近行過一些電腦店鋪時,發現N64的模擬器推出了, 而且其更會跟着兩款大受歡迎的N64遊戲《薩爾達傳說~時之笛》、 《SUPER MARIO 64》一拼發售,當然它們都是翻版來的。當筆者 試過後,發覺其流暢極差,到頭來始終都是玩番原裝N64版本好。 (怪傑)

## 圖斯版本 - DirectX 6.01 可供下載

Microsoft終於推出了DirectX驅動程式的最新版本一DirectX 6. 01 當中特別增加了一個專門處理MiDI playback的DirectMusic API 以方便程式開發人員造出更高質素的音效。此外,程式亦配合了將快面世的Pentium III中為3D圖像所增加的指令,故相信不久便會出現對應此程式的新遊戲。 (Glen)

各位有興趣下載DirectX 6.01的話,不妨到以下網址:

http://www.microsoft.com/directx/download.asp

## 《職業特工隊》於PC上出現

曾經大受歡迎的Nintendo 64遊戲一《Mission: impossible》,將會推出其PC、PlayStation及GameBoy Colour版本。不過,這三個版本均由不同的公司製作,其中PC版將由Dhruva Interactive of India負責。當然,PC版本將會使用Voodoo 2圖像加速卡,以增加遊戲畫面效果。至於推出日期方面,則仍未見公佈。 (Glen)

### 《Baldur's Gate》 推出附加版本

大受歡迎的外國RPG作品一《Baldur's Gate》,其製作公司宣佈將會推出其附加版本,名為《Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast》。此版本主要是增加《Baldur's Gate》的遊戲內容,預計於今年春發售。 (Glen)

### 充滿科幻電影哧的彈珠遊戲

Fox Intactive將會推出一隻新的彈珠遊戲,名為:《Fox Arcades: Sci-Fi Pinball》。當中,各彈珠檯的設計均根據《Buffy the Vampire Slayer》、《Aliens》及《The Fly》等作為題材。遊戲預計於今年3月發售,而且分為PC、Power Macintosh及iMac版本,售價約US\$29.95。

(Glen)

#### REAL TIME 版大凱鳴下載

日文版REAL TIME大戰略(試版)終於可以下載了!FILE只有3.01M,而收錄的地圖亦只有一個(完成版有30個),而這個下載版是不能SAVE和LOAD的,可選用的生產種類亦只有美國和俄國(完成版有8個國家,217種武器),最後,這個下載版亦只能單打。(積奇)

系統需求: P133或以上, 24M RAM, 10M以上硬碟空間。

re was grant for the second

## 彼氏彼女之事情

正在日本「TV東京」播放中的人氣動畫《彼氏彼女之事情》將會推 出其DeskTop Accessory集,內容有Screen Saver、壁紙等各



樣,Windows 95 /98專用,定價 5800日圓,3月3 日發售,對這套動 畫有興趣的朋友要 留意了。

(積奇)

## Connectix 獲初步勝利!!

大家還記本欄曾經以專題介紹過一個為Mac機而開發的 PlayStation模擬器一「Virtual Game Station」嗎?果然,Sony Computer Entertainment America在不久後便向三藩市聯邦法院申 請禁制令,希望阻止此軟件公開發售。不過,法院所宣判的結果卻是 否決了Sony所申請的禁制令,這對於SCEA來說自然是大失所望。 至於開發「Virtual Game Station」的Connectix公司則堅持其產品主要 是讓顧客有更大的選擇,而且會按計劃於今個月內推出此模擬器。

相信SCEA方面絕對不會因此罷休,而欲知有關的最新消息,則 請繼續留意本刊日後的報導。 (Glen)

# irtual Girl Lun

© 桂正和/集英社

# 令人心動的電影少女來了!

## 遊戲內容

以描繪清純少女而聞名的桂正和,其人氣漫畫《電影少女》正式推出電腦版遊戲了!遊戲類型會是SLG 型式,當然,內裡亦是以戀愛為大前題了。在8名女孩子中的其中一人將會是你的戀愛對象,你的身份是一 名高中生,除了在校內會結識不同的異性外,亦由於出外兼職的關係,所遇到的,學校以外的女孩子亦會 十分多,和啱Key的女孩子説話,提升好感度便是遊戲的目的。只要好感度到一定水平,更會有約會的機會 啊!另外,遊戲內亦有女友和女性朋友之分,究竟最後和你談戀愛的會是誰呢?



訊下腦作空間



#### 飛鳥琉

和原作一樣由Video中出來的 女孩子,作為戀愛助手的她,最後 會否成為你的女友呢?



#### 仁崎伸子

這位亦是在原作中登場的 女孩子,年齡15歲,多數於圖書 館中出現。

#### 早川苗美

原作的女主角之一,是你的 同級同學,性格溫柔亦喜愛讀 書,而實際上她已有心上人。



是一名護士,愛好散步 和讀書,喜愛大自然,是 名出名的白衣天使。



文:積奇

#### STORY

時間是炎熱的夏天,地點是一條沿海的小街之上,隨著海風吹來的海的味<mark>道,</mark>男主角便<mark>是在</mark> 這樣的環境下和女主角相遇,她的名字是鈴。對其他人來説,人和人的相遇是<mark>一件再普通不過的</mark> 事,可是對男主角來說,這樣的一件小事,這樣的一個夏天,卻令他畢生難忘……



製造商:TACTICS 發售日 非天發售預定



遊戲的女主角 在微微細雨中,拿著 傘子和男主角相 遇。和外表一 樣,是一名思想 單純的女孩子, 遇上男主角後, 他們的命運會怎

#### 新條七海

是女校中的其中一名學生,和男主角在 上學途中遇到,而這樣的緣份亦促使他們走



男主角中學時代 的同學,當時更是同住 一個鎮之上。可是高 中畢業後便轉到都 市的學校繼續升 學,直至今年的暑

假,才回到這個闊別3年的鎮上,和男 主角亦是在這時相遇。相隔數年,在談 話中大家亦回想起從前的學校生活,而 她亦打從心底的覺得十分開心。





# 刑腦作空間



發售日: 1999年3月 遊戲性質:RAC 系統要求:Windows 95/98

# Need For Speed: High Stakes 新的賽事又再出現?

正當大家仍然駕駛著超級跑車,並沉醉於《Need For Speed 3: Hot Pursuit》的瘋狂賽車比賽時, Electronic Arts又宣佈將會預定在今年3月推出《Need For Speed》系列的新作一《Need For Speed: High Stakes》(暫稱)。究竟這最新一集和《Need For Speed 3: Hot Pursuit》有何不同?現在就讓筆者為大家介

# 新增的「High Stakes」模式

遊戲中所增加的 「High Stakes」模式, 基本上是一個以單對 單的比賽方式。只要 玩者成功戰勝對手





By: Agent X

則可以自動獲得對手的賽車;若不幸落敗的話,那麼就要將本來屬於 自己的愛車奉送予對手了!

# 改進了的「Hot Pursuit」及「Tournament」模式

在《Need For Speed: High Stakes》中, 將同樣保留了「Hot Pursuit」模式。不過,今次 的「Hot Pursuit」模式則會經過重新改良:玩者 同樣可以選擇為追捕者(警察)或被追捕者(飛車 黨?!),但在比賽進行時,遊戲的AI會以隨 機的方式將一些路障放在賽道上。因此,玩者 將會發現每一個圈中所擺放的路障皆不盡相 同,而遊戲的刺激性亦大大提高。

至於在「Tournament」模式方面,則會加 入了一些可為賽車進行升級的原素。當中,只 要玩者在比賽中取勝,便可以獲得一定的金錢 以用作維修及購買新升級物品之用。



可能你會問:為何要為車子進行維修?這是因為在 [Tournament | 模式中,玩者的賽車會出現受損的情形,若受損後又 不作出修理的話,賽車的性能便會因此受到影響而下降。

## 又是超級跑車

在《Need For Speed: High Stakes》中·玩者將同樣可嘗試駕 駛到一些你可能永遠也不沒機會據為己有的超級跑車,如:BMW M5、

BMW Z3° Ferrari 550 Maranello° Ferrari F50° Pontiac Firebird T/A° Chevrolet Camaro Z28° Mercedes

CLK GTR: Mercedes CLK 230: McLaren F1 GTR Jaguar XKR Aston Martin DB7 Chevy Caprice Lamborghini Diablo SV及警車 Chevrolet Corvette C5等等。





# Commandos: Beyond the Call of D

發售日:1999年3月

系统要求:P166+ compatible processor,32MB RAM, Windows 95 or 98, DirectX 5.2 and DXMEDIA installed, 150 Hard Drive storage, 4X CD ROM, 2MB SVGA CARD (fully DirectX 5.2 compatible)

### 繼續未完的任務~

大家還記得一隻曾經大獲好評的遊戲 - «Commandos: Behind the Enemy Line》嗎?當中,玩者需要控制幾名盟軍 特工深入德軍所佔據的地區中,進行各種 破壞及暗殺活動……。不過,他們的任務 似乎並未結束,故EIDOS公司亦特別推出 了其續篇,名為:《Commandos: Beyond



the Call of Duty》。究竟今次他們又會執行甚麼 "高難度" 任務呢?

在《Commandos: Beyond the Call of Duty》中,將會計設8個新的任務予玩 者參與,當中包括:俘虜德軍將領、破 壞德軍巨大火車炮及轟炸機等等。此 外,遊戲中的版圖亦會增大,而且畫面 也經過重新改良。



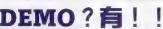
### 新增锈散技巧及武器

在新一集中,特工Tiny及其同僚將會 學識一些全新的誘敵技巧,如:利用煙蒂 或石塊來引開敵人的注意、俘虜一位敵人 並且命令他為我軍執行某些行動……。此 外,特工們亦獲得一些新武器,包括:狙



擊手專用的遠距離來福槍等等。根據遊戲開發公司EIDOS的透露 他們仍在設計各種不同的誘敵技巧及武器,故此相信遊戲推出時,各 人物會有更多的動作及武器選擇使用。

是不是想試玩呢?得!你只要到以 下的網址中,便可以下載《Commandos: Beyond the Call of Duty》的DEMO及裝 飾桌面用的Wallpaper。有興趣的朋友,

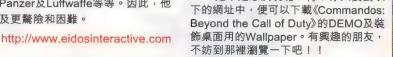


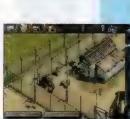




今次,特工隊的首領Tiny以及身懷 絕技的隊員,將會轉戰於東歐土地上。 他們需要於東歐、希臘及德國本土上執 行各式各樣的危險任務。當然,由希特 勒所領導的納粹德軍亦非善男信女,而 且更特別加入了裝甲部隊來增強實力, 如:Panzer及Luffwaffe等等。因此,他

們所面對的敵人將會更厲害,以及更驚險和困難。





# 明星志願2

製造商:大宇資訊 發售日:未定 售價:未定 遊戲類型:SLG 系統需求:CWIN 95 © COPYRIGHT 1998 SOFTSTAR

## 終於達成成為明星的夢想!

各位讀者還記得曾經有一款令你感受到娛樂圈激烈競爭的養成遊戲一《明星志願》呢?現在大宇為了令玩者能夠更深刻的體會到演藝界豐富的生





活,所以開發了《明星志願》的第二 集,今次玩者不會再要由低聲下氣 的小職員做到叱吒演藝界的經理 人,而是扮演最多人喜歡的明星。

## 一、二的改變



在第一集裏,玩 者是扮演一個類類 人,要如何發掘新界 人並將其帶到演藝界是 戲的唯一目的 戲,在第二集裏,玩 者所扮演的將會是



因此,玩者的命運就掌握在自己的手裏。

這遊戲除了有很多不同的表演工作之外,在演藝界最吸引的相 信會是五光十色的生活了。玩者如果不想令自己的演藝生涯變得枯燥

乏味的話,亦可以結交不同的藝人 朋友,更可以透過不同的方式認識 到人生伴侶,從而創造出多姿多采 的人生。





製造商:宇峻科技 售價:未定 系統需求: CWIN 95 發售日:99年3月 遊戲類型:TAB

## **令你致富之**适

#### 大富翁這類遊戲

在市面上已推出了很多不同的特色的大富翁, 令玩者沉醉在不 斷賺錢當中。現在宇峻科技亦公布了一款名為「大富翁世界之旅」的大 富翁遊戲,這麼就要看看它有多特別。

#### 特長

在遊戲中的每個人物都會至少有一種專業技能,而可以靠着自己擅長的技能來取得領先以及贏得最終勝利。例如:直銷商的特技就是「強力銷售」,可以用兩倍的售價賣出物品(包括房地產,而對方是不能拒絕的。由於特技的用

途甚為重要,所以適當使用與否都會成為贏得最後的關鍵。

#### 合法與非法

遊戲裏的賺錢渠道主要分為完成 任務與經營產業兩種。任務亦會分為 抵達指定城市和爭取訂單兩種,不管 是哪一類型的任務只要順利完成時都 可得到巨額獎金;購置產業是作為長



期投資的,而令角色在每個月都有一筆額外收入,這兩種都屬於合法的賺錢方法。有合法當然亦有非法的賺錢方法,例如:經營色情酒吧和收受政治獻款等,但有機會被警方逮捕,小心!小心!

#### 不同際遇

遊戲中將會有很多神秘的地方,如 美人魚居住的海外小島。如果政客、技工 到達都只會看到一座荒島,但異族的女妖 或天真無邪的小女孩達到就有可能發現美 人魚的蹤影,除此之外,女強人雖然可以



在大城市裏賺大錢,但一離開城市就會變得笨拙,所以玩者要因角色的長處而購置不同的地點,這樣才是明智決定。

#### 公審

犯法的角色如在追訴期內被逮捕 的話,會直接送往法院審判。角色是否 有罪是會由七位陪審員決定,當中有三 位就是角色的對手,所以平時不要弄怒 的你的對手。在替自己辯護昤會有很多



不同的姿態選擇,最好當然和角色特殊能力有關,從而改善陪審團對 自己的印象,否則……

# 靜腦作空間

鱼化洪

《吞食天地VI~楚漢之光 輝》的故事是發生在秦始皇一病 歸天後,各方群雄四起之時。 當時亦是漢朝開國皇帝漢高祖 劉邦與自稱西楚霸王的項羽

> 為統一中原一事, 而發展出的一段歷 史情節一楚漢相 爭。玩者將會扮演 劉邦去將整個中原 統一,而能否成功 當然要看玩者的實 力了。



## 任務

遊戲基本上共有16個 STAGE,而每一關都會有 數件需要完成的事件與及一 個大地圖。如果未能將有關 的事件完成,玩者是無法進 入下一個STAGE的。在每



一個STAGE完結之前,劉邦都會和 同伴談論在此關獲得的成果,以及 會提示下一關的任務。每一關需要 完成的事情除了尋人尋物之外,亦 可能是戰鬥、解謎、攻城池等不同 的性質的。

## 人物與動畫

漢中立王、鴻門宴和 暗渡陳倉等每個在楚漢相 爭發生的重要情節,都會 在STAGE與STAGE之間 用動畫來表示。人物方 面,將會共有兩百多登場 (當然包括劉邦和項羽兩 位一代風雲人物),而其 中好像有張良、蕭何、韓 信、周勃、范增、項伯、



項梁等重要人物。在遊戲中,每個角色或平民的動作均會以3D立體 多邊形來表示,從而令人物的動作更加生動。

## 遊戲發展

遊戲開始的時候,玩者就會扮 演青年時期的劉邦,玩者將會在遊 歷與任務相關的城鎮中結識了蕭 何、曹參等關鍵人物,以及夏侯 嬰、周勃、樊噲等重要武將,之後 就會隨着歷史的發展,一步步進行 統一中原的計劃。其中當然會有與



項梁結盟和彭城之役等令人深刻的歷史情節啦!

在進入拼個你死我活的戰場前,玩者可以進入武將MENU中看 到將領的個人狀態以及全體狀態,其中更可以看到每個武將的屬性, 而玩者就可以依據屬性的不同來排列出不同的陣法。在每次攻下城鎮 後都會得到部份金錢和米糧,玩者可以利用它們招兵買馬,以及購買 裝備在士兵身上的武器(從而改變兵種)。

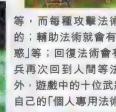


在遊戲中特設的法術是需要在 戰鬥後的LEVEL UP或遇到高人中 而獲得的。法術大可為攻擊、輔助 和回復三種,攻擊法術亦會分 「火」、「風」、「仙」、「雷」、「幽冥」





等,而每種攻擊法術都會有數招 的;輔助法術就會有「迷惑」、「困 惑」等;回復法術會有令死去的士 兵再次回到人間等法術。除此之 外,遊戲中的十位武將還會有屬於 自己的「個人專用法術」。



#### EDIT

在《楚漢之光輝》裏,設置了一個 可以讓玩者自行為不同的兵種修改或 創造招式的EDIT系統。這裏共有 2000多個招式原件,讓玩者從而拼出



威力強大或是十分華麗的招式,最後更可以將這些屬於自己的招式 SAVE指定的目錄中,而亦和朋友交換互相設計的招式。

# 制腦作空間

TEXT: 怪傑



# 股舌魔界之帝都魔域傳

**計行商:第三波** 發

售價: 未定

遊戲類型:RPG

系統需求:CWIN 95

# 「帝都崩壞事件」之謎終於被解開!



遊戲的故事發生在一個名為「迦藍大陸」的地方。「迦藍大陸」的地方。「迦藍大陸」的大部份地區歷來都是由古老王國「迦藍帝國」所統治的。這個古老帝國經過七百多年幾度改朝換代後,最後傳到了「蘇利耶王朝」。帝國紀元786年,正是「蘇利耶王朝」未代皇帝「邪皇・修羅太子」的在位期間,帝

都迦樓羅發生了一場史稱「帝都崩壞事件」的嚴重 事故,一個來歷不明的巨大魔神肆虐,令整個帝 都幾乎毀於一旦,最後巨大魔神雖然被消滅,但 帝國卻陷入一片混亂之中。





帝國紀元789年的除夕夜,蘇利耶王朝終於由平民領袖凌德推翻了,正式改立國號為「吉祥天朝」。帝國紀元856年,帝國魔法術士團團長黑澤爾在無意間發現了導致「帝都崩壞事件」的關鍵物──「魔核 ● 金剛杵」,之後王子凌鎧和黑澤爾展開了追查「帝都崩壞事件」真相的旅程······

# 即時戰鬥系統

在戰鬥系統方面,大部份的 RPG遊戲一直都採用敵己分開兩 側,以TURN 制來互相攻擊,但 《般若魔界》使用了一個十分特別 戰鬥—REAL TIME戰鬥。玩者將 會一人控制三位角色在戰鬥畫面 中四處走來進行攻擊、施法等動

作令而人都以樣指,敵亦可這向







角色們進行攻擊等。在戰鬥過程中的驚險絕對可以和動作或射擊遊戲相提並論。在遊戲中為免玩者不能在同一時間控制三個角色,所以遊戲裏設定一個讓角色自動自行戰鬥的系統,而這個系統亦都曾在其他的RPG遊戲中出現,令玩者可以專注在一個角色身上。

## 裝備改造

在這裏玩者可以將 購買來或恰回來的各種 武器和防具進行改造, 這樣除了會增加裝備的 原有攻擊力和防禦力之 外,還可以自己喜好的 武器附上不同的屬性。 在改造進行時,玩者需





要使用一定數量的水晶才能 完成的。如果玩者能夠巧妙 的運用改造和傳承兩種特殊 功能,最後可能創造了一件 遊戲中沒有設定的武器或防 具。





# SIMCITY 3000

© 1999 Electronic Arts.

SimCity 3000TM, SimCityTM, Maxis the Maxis logo and Electronic Arts are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S.

遊戲性質:SLG 系統要求:Pentium 166 or highter Windows 95/98, 32MB RAM, 150MB free HD space, 4 × CD-ROM. 2MB Video Card, Direct X compatible Sound Card

者相信各位現在應該已經開始了建設城市的工作了!不過,大 家又是否知道各ICONS的功用呢?以下就讓筆者作簡單的介紹吧!

成功進入遊戲後,畫面便會出現一塊完全未開發的土地,而玩者則隨時可以在土地上建設各種建築物了。這時, 你可能會問:「究竟先建設甚麼好呢?」這類問題,故就讓玩者提供一些意見予大家吧

#### 電力廠(Power Plant)



Coal Power-煤炭發電的價格雖然平宜,但由此所 發出的有毒氣體對於環境及人類健康均做成的傷 害。因此,選址時還是選擇遠離民居的地點為佳。 Oil Power-石油發電價格較高,但相對煤炭發電廠 則較乾淨。

Gas Power - 天然氣發電的功率較少,故容易會出 不夠電用的情況。

Nuclear Power - 原子能發電雖然平宜,惟一但出 現核幅射洩漏的話,後果將會是難以估計。

Wind Mill - 只有放在高山等地方上,才能發揮出最

Solar Power-太陽能發電的功率不大,但價格則昂貴非常。 Microware Power 一利用衛星將太陽能轉化微波發 電,而功率和原子能差不多,但較為安全可靠。

Fusion Power一最昂貴的發電方法,而且其功率特 高,最適合大城市使用。

在現今文明的世界中,大家嘗過沒水停電的滋味嗎?是不是很難受呢?又,你 又會否願意居住在一處沒有水電的地方嗎?因此,要建設一個城市,首先自然是為 城市提供水、電等基本生活設施。



Pumping Station - 用水泵將食水送到城市的泵房, 要設於水源(Fresh water)附近。

Water Tower - 雖然供水量只有泵房的一半以下: 但最大好處是放在任何地方也能供水。

Water Traetment Plant一能夠將污水淨化為食水的 地方,記住要將之與供水系統連接一起。

Desalinization Plant - 將海水以蒸餾為食水,記住 要將之置於海水(Salt Water)旁的地方才有用。

## 水務(Water Structure)設施 廢物(Garbage Disposal)處理



Recycling Centre一主要將廢物作循環再造的地 方,但由於此中心會令四周的地價大跌,故最好 設置在遠離民居的地方。

Incinerator - 焚化爐所引起的空氣污染,不但影 響環境,更會令附近的地價急趺。

Waste to Energy Incinerator - 用廢物作為發 電原料,污染雖然較低,但仍最好放置於遠離民



如何規劃土地的用途乃是市長至為重要的工作,不過,筆者認為有幾個要點仍需要大家留意:

- 1.工業區應設置於遠離民居的地方,以免為其污染而影響居住區的地價。
- 2.基本上玩者是不需要將電纜(Power Line)直接設置於各區之上,因在電纜附近的地方已自動有電供應。
- 3.不妨依照道路的分佈來鋪設水管,這種在道路下便是水管的設計,會較為清晰可靠。

#### 土地用途一覽

Residential 一居住用地。 Commercial 一商業用地。

Industrial -工業用地。

Landfill - 廢物棄置用地,在廢物處理設施未出現前,一定要找地方興建。不過,一旦有廢物排放,就不能即時鏟掉,而需要等待廢物腐化淨盡才可。(看來都要不少日子) Seaport - 碼頭用地。

Airport -機場用地。

De-Zone - 消除已設定好的土地用途。

除非你覺得市長難做、而且漸漸感到無能為力,否則不 看為妙……

#### 又係秘技?!

無錯!如果你認為自己仍非市長的材料,或需要"上天"援助,則你可不能錯過以下的介紹。因為,筆者將會為大家講述一些《SIMCITY 3000》的秘技,予各位一起分享分享……

#### 打開天窗入秘技

在介紹各種秘技前,筆者將會教大家如何通往這個秘技之門,

當中玩者只需要在遊戲中同時按CrtI+Shift不放,然後再按Alt+C。這樣畫面的左上方便內框框。各位!以後每時在框。各位!以後每時不完成這個步震,不可。啊~!呵~!!



#### 秘技一:自認弱者有著數

做市長做到自稱為弱者,看來你都需要來一次自我檢討、閉門 靜思己過了。不過,若玩者在文字框中輸入:「i am weak」,然後



按Enter決定的話,則 以後玩者無論是移山填 海、或是再建多個玫瑰 園,都不會扣掉玩者的 資金。

#### 秘技二:認親認戚

當然,如果各位只是週轉不靈,而迫不得已想使用秘技的話, 便不妨考慮一下在文字框中輸入:「call cousin vinnie」,然後按

Enter決定。之後,選擇MEET一項,便會遇到一位自稱Cousin Vinnie的大嬸。她會很樂意給予你一筆可觀的零用錢,不過你是有權選擇要或不要的。(咁有"骨氣"?!)



# 腦作空間

正當大家嘗試建設一個屬於自己的城市時,是否發現《SIMCITY 3000》中雖然設有各種災害選擇,但就惟獨是沒有將災害關掉的選擇!甚麼!以後大家便不能進入遊戲後就置之不理、大覺睡一會,反而需要時常留意城市有何動靜變化,否則大好城市很易變成一座死城!!

#### 秘技三:土地增值法

如果你真係咁有"骨氣"的話,那麼阿Cousin Vinnie便會告訴你一個秘密,就是在文字框中輸入:「zyxwvu」,然後按Enter決定。這樣,在REWARD &中便會增加一個類似城堡的城堡,而玩者只要將之放置於住宅式或商業區附近,



則城堡四周的土地價值便有如泡沫經濟般急速上升。

#### 秘技四:有用的垃圾

大家有沒有發現如果你開始遊戲時,若將時期設定於1900年的 話,便會發現當中有些設施是未曾出現的。不過,現在玩者只要在文



字框中輸入:「garbage in, garbage out」,然後按Enter決定。這樣,玩者便可立即建設一些本來於1900年未出現的廢物處理場所(Garbage Disposal),那就不用浪費土地來設立Landfill了。

#### 秘技五:電力不絕

同樣,玩者只需要 於文字框中輸入: 「power to the masses」,然後按 Enter決定。這樣,一 些連2000仍未出現的發 電設施將可予各位選擇 使用。



#### 秘技六: 不再望梅止渴



玩者只需要於文字 框中輸入:「water to the desert」,然後按Enter 決定。這樣,基本的水 務設施,如污水處理 廠、海水化淡廠等可予 玩者選擇建設。

大家好~十分感謝大家 一直以來支持本店(但是免 養廣告熱線暫時仍然無人問 津……嗚嗚……),小俠亦 升職為店主了,以後還請大 家繼續支持吧!

閒話少説,現在就進入

# 

店主: 禮服無聊俠

#### 「新春大吉執 Desktop 今期的主題——

距離新年不夠半個月的日子,相信大家都忙於打理身邊很多鎖碎的事務(床下的 雜物、年廿八的大掃除……),在百忙之中如果同時要整理桌面迎接新年的話,恐防 時間不夠,所以現在本店為特地大家提供四個簡便的方法



大多數的朋 友都會用一張「壁 紙」Wallpaper(或

者幾張隨時替換)來裝飾一下Desktop的。不

C RAD

「英門の「公分」の の意象の

過,大家有沒有想過用自製Wallpaper來 迎接農曆新年呢?

其實,自製Wallpaper的方法十分簡 單,大家只需到小畫家中開啟一個新的「點陣 圖Bitmap」, 再按Ctrl + E將圖的大小設定為 1024×768點,之後在裏面畫上喜愛的圖案就 可以了。(圖中的就是筆者的塗鴉了)

如果是網民的話,更可以利用瀏覽器的附 屬功能,將網頁中的圖片變成Wallpaper。不過 這不是太好嘛……

現在要介紹一個可以自製、修改Icon的分享 軟件《Icon Forge》。修改Icon只是其中一個功能,



«Icon Forge> 遭可以 製作屬



創作品」,

大家亦可

以將一些

專變的圖

像轉換成

icon或者

游標呢!

的Icon集、活動的游標(Cursor/Mouse Pointer),甚至可以造出一段avi的動畫呢。除了 自己的「原

ses 200 lean 1-10 1 另存新维(Y)... 類的(A) RE X 使用预数值(2) (2) 和2年





#### **《IconForge》**

開發公司: CursorArts 最新版本 3.8 日期 January 20, 1999 檔案大小 2.6MB

試用日期 註冊費用:30天 \$37.95美元

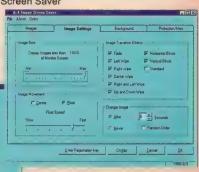
有 32-bit 和 16-bit 版本 最低配備要求 Windows 95/NT 網頁:http://www.cursorarts.com/

在Screen Saver中寫下字句來 代替留言已經成為很多人的習慣 (GPM內亦有「我係世界拳王……」及 「行開一陣好快返」(不過是幾個小時前 留下的)等名句)。到了春節的日子, 是不是應該轉轉口味,換些吸引的圖 案來做Screen Saver呢?



第二個要介紹的軟件名為《A-1 Image Screensaver》,它讓各位選擇 數十張的心愛圖像,在Screen Saver

啟動時出現,而且可 以設定背景顏色,或 者顯示字句等等,比 一般的Screen Saver 更多元化呢。





《A-1 Image Screensaver》

開發公司: Ucreata 最低配備要求 日期: January 26, 1999 檔案大小:1.7MB Windows 95/NT . 網頁:http://www.acez.com/

#### 第四步

大家可能只用Desktop Theme來裝飾自己的「桌面」,不過沒 有安裝「Plus」的讀者,也有辦法「裝修」一番的。在選擇Screen Saver的同時,只需移到「外觀」一項,就可以改變桌面,

視窗的顏色了。

面來迎接不同的日子了! ^ ^

最後在這裏預祝各位讀者

「新年快樂·網路暢通」,到兔年後再見了!

# 無差別網頁廣告熱

如果大家想將自己或者朋友的網頁介紹給其他讀者,不妨將它放在「無差別網頁廣告熱線」啊^_^。放此, 是絕對免費的, 只需將 「網址、作者名字、推介者名字、網頁內容」(五十字內)傳到無差別網頁廣告熱線的 ICO 26786447 就可以了。

#### 《舞魂》

http://w5.dj.net.tw/~dance/infoframe.htm

在這裡,你可以找到一些關於舞蹈的資訊,包括錄影帶的介紹,舞者

與舞蹈團體的資料,舞曲的購買 指南,舞蹈風格解析,以及一些 其他的相關資訊。

# 《I"sPage》

http://come.to/ispage 除了是I"s fans必到之外,桂 正和fans也可以在邅兒找到很多有



#### 《自學中文輸入法》

http://www.gonet.com.my/cj/ 有繁體和簡體的輸入法教授



#### 《積奇屋》

http://www.jackyhouse.com.tw/

車(軌道車)的專題網站,是站 畏受大兒子"Jacky"玩車的影 響,而建立這個屬於四驅玩家 共有的園地。





#### **(YoungPlayers)**

http://members.xoom.com/german_3/

心理測驗、占卜, Young Player 還有一些適給年青人的 玩意 **秦金元教任期 · 10.31,1996** THE REPORT OF PLAYER

建可能是一個集有權的權利 老實職 建催促异剂基有点有可含物理用的表现,一年三百万十五日 使可以三百六十五種花果代表 简名花又明不同的特性 正伊代表新日出生的人的参照 概念,又哲才發始被代表自己生日的花確。 第不整构象周一哲主思的人像重视呢?现在只要你定 第已因生的月份查查者:便可以一类二使: 注意!! 但不可以是他他的意义之内,但相能多500人加入了生态中,我是有意思的。也 我但他就是我的的理论,所以是未可太多人的生态,大家不敢无法人自己的行称中学,"性

#### 

http://www.school.net.hk/~xexex/menu.html 滿載Shareware、ComputerGraphic及NeedforSpeed的中文網頁



#### **(MJT house)**

http://home.netvigator.com/~m2joey/

作者的話:我鍾意寫歌,亦鍾意編曲,呢個Page就係擺關於我寫既歌, 不過唔會有我既歌Download,只有得試聽,因為好怕DFriend傳嚟傳去,希望



#### 《蛋蛋和豆豆火車廂》

http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/9801/home.html 作者的話:一隻可愛的羊仔的hp,但網頁好像還在製作中



# 新GAME時間表

111.1	And the second of the second				_	Marie of the last	and the same of th	and the second second		west to	and the same	OBSORUE AND	TAKARA	5800 B 🖷	SLG
21.5	200	R	PlayS	Stati	on	3 月被傷	TREALE GENTED	SUNSIFIT TOWNA	4800 円間 5800 円間 5000 円間	216 216		PINOCHIA 之推勝 軟甲職長 VOTOMS LIGHTING SLASH [Parket Solder BOX 3. 装甲職兵 VOTOMS LIGHTING SLASH		9800 B	ACT ACT
	118	吉本麻雀俱順部	Et	5800 B M	TAB	1	SOUL HACKERS	B# TELNET ALTUS	價格未定	RPG		男者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER	TAKARA	6800日順	SLG
285		FINAL FANTASY VIII	SQUARE TOMY	7800 R III	RPG ETC		X-GAMES PRO BOARDER ONE	ELECTRONIC ARTS SQUARE CAPCOM	5800 日期 5800 日期	SPT ACT		RESTAURANT DREAM WORLD STADIUM 3	MAMICO	價格未定 5800 日酮	SLG SPT
Hotel.	Y S	Perfort PRO6 彈珠寶禮 SIMULATION	8 * TELNET	5200 B■	SLG		CINEMA 英會話 Vol.3 風之丘 UM JAMMER LAMMY	SUCCESS	6800 日園 4800 日園	ACT ACT		LEADING JOCKEY 99	HARVEST ONE BANDAI	價格未定 5800 日酮	SLG AVG
O. 105-			HUDSON BANPRESTÓ	2800 日 <b>日</b> 5800 日 <b>日</b>	SLG S		PACHINSLOT MASTER < SAMMY SP > (看真) GUNGHO BRIGADE	TEL研究所 TOMY	價格未定 5800 日園	TAB SLG		MACROSS VF-X2 ETERNAL CHAIN	BANDAI VISUAL VICTOR SOFT	價格未定 價格未定	STG AVG
	10.71	and the state of t	FOLOIS KOEI	5800日	SLG L	i i	TOMY CAR TOWN 創作室	TOMY	價格未定	SLG		太陽之預告 BLACKJACK VS 松田純	PROGRESS PONY CANYON	價格未定 價格未定	ETC TAB
1/100	j.	<b>康</b> 魔少年 E.JI	護護社 護護社	5800 R ■	AVG PUZ		超時空襲區 MARCOSS 可有記載費 全日本簿典 - 王者之魂 -	BANDAI VISUAL HUMAN	6800 日間 價格永定	STG SPG		CLUDCEPT-expansion-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
7.0		CINEMA 英會語 Vo. 2 INTERCEPTER	SUCCESS	6800 E III	ETC RAC	1	A CONTRACTOR					MR PROSPECTOR	MEDIA JINK RYSMICS	價格未定 價格未定	SLG ETC
	3	COBRA GALAXY NIGHT	JALECO SCE	2000日	ETC	墹	N. Control					★IQ 博士 ★BASS RISF 選手製版	BANDAI BANDAI	5800日間 9800日間	下算 SPT
	÷	THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T	TGL	6800 日曜 2800 日曜	AVG SLG	4818	■、長田世春春系列 Van 3 生最之藝	VCWNN	5000 500	AVS	23	13			
	2333		HECT NEED INTER CHANNEL	5800 H M	SPT		禮味 re-mix BILLARDS MULTIPLE IIIERI MANIOND	ASCII XING ENTERTAINMEN		SPT ACT	1				
CALL.		■ EBEROLGE 2	TAKARA NICTOR SOFT	9800 G M	SIG		信長之野望 將星錄 with POWER UP KID 要骨之決斷 III (KOEI THE BEST)	KOĖ!	9800 日棚 3800 日棚	SLG SLG	1.0				
100		★ Wizard d Harmony 復刻版	ARC SYSTEM WORKS		SLG RPG		要报 GRAND PRIX ELLEN	SYSCOM ENETRTAINMENT VISCO	5800日間 5800日間	RAC SLG	99年夏	Public de BONUNS	8 & SYSTEM	#8.E2	597
	200	19 時 03 分 - 上野發夜光発單 -	VISIT	5800 日偏	AVG		R WYRUS THE BATTLE FIELD	FAB POLYGRAM	機格未定 4890 音響	SLG	20 TA	■大鬼法	B * SYSTEM	書格泉定	ACT V
	Š.	~ 幕束狼獲~月華之創士 MARVEL SUPER HERCES VS STREET FIGHTER EX EDITION	SNK CAPCOM	5800 日覧 5800 日服	FIG FIG		E S KATAFA TAN	NOE	580 <b>X</b>	S G		海底人的休息日2(看視) 哺利亞2~受胎告知之證~	ARTDING	價格未定 價格未定	不詳 AVG
22.7		the state of the s	KOEI	7800 日 個 5800 日 個	SLG SLG	15日	■原集日帰還 ■ DANCE DANCE REVOLUTION	AFFECT KONAMI	5800 ≘ <b>#</b> 5800 ≘ <b>#</b>	ETC OTB		LITTLE LOVERS ★JO.O 看於之面施	NTT HIME CAPCOM	6800 日酬 價格未定	AVG F G
- 0		女忍者捕蝲帖	GMF 開油社	5800 B III	ACT AVG		SEA BASS NEW (STEE)	BANPRESTO	5200 S.M. 6800 H.M.	SPT ,		■ミ之事等 機動警察THE GAME (責名)	TONION HOUSE BANDAI VISUAL	機能未定 個格未定	AVG AVG
- 47	8	搬贩相乗	SEM SME	5800 E M	AVG ACT	22 H	MBUST A MOVE & GAACE 天道 VRX M有効量を A_2	ENIX CLETURE SRADI	5000 日本 4000 日本	ACT THE		CHANGE!! 真三一萬能快 (香料) 意界之故意	BANDAI VISUAL BANDAI VISUAL	價格未定價格未定	SLG RPG
225.4	100	COMBAT CHORO Q	TAKARA	5800日日	RAC	29 B	¢ COTTON ORIGINA.	ASON SUCCESS	5000 BM 4800 M	RPG B		REMOTE CONTROL DANDY-親門(物)ROBOT 警燈鄉 (暫衛	HUMAN	價格未定	ACT
200		P. 1	TGL DATAEAST	5800 日 M 5800 日 M	RAC PUZ	4月	<b>★最祖立明庭</b>	JINBALANCE	*800 - 🌃	TAB SAT	99年秋	東花人2 STAR MINE 建電炉 定度的更交大地(機能)	MAX FIVE	價格未定 價格未定	SLG .
	100		TECMO PACK IN SOFT	5800 日日	SLG RPG		★食養養養物理 ■品質 <b>開始</b>	UNBALANCE BANFRESTO	4800 3 版 5800 丑義	ETC SPT	99年	■ 10 年 10 日	GUST SYSCOM ENTERTAINMENT	機能承定 機能未定	AVG SLG
DATE			HUDSON HESSIAN	5800 日曜	RPG F		NBA LIVE 99 SIMPLE 5000 SERIES Vol 10 THE BILLARD	CULTURE PUBLISHER		SPT SPT		ANNETIC STORY GANE(1) CARD CAPTOR SAKURA Knights of GENESIS		價格未定 價格未定	AVG SRPG
13.94%	3	■ DEVICEREIGN	MEDIA WORKS	細胞母性	SLG S		SIMPLE 5000 SERIES Vol.9 THE 國際意模 往光輝的樂廳去	CULTURE PUBLISHER	IS 1500 日間 偏格未定	TAB AVG		PIXY GARDEN	escot	價格未定 5800 日面	SLG RPG
4.00	*	下江田,08年 總統大■	RIVERHILL SOFT TEICHIKU	5800 日 <b>藤</b> 5830 治 <b>華</b>	SLG SLG	1	CINEMA 英會語 Vol 4 BOYS LIVE ★ SPYRO THE ORAGON	SUCCESS	6800 B	ETC ACT		具眼睛之國亞 - Cleigris Fentasm JUNGLE PATROL	GUST CULTURE PUBLISHER	S價格未定	STG
000		■東女师之底旺・保芸賞-	PAIDS IN SOFT	3900 2	AVS		DASIE BUXUE	推動書店	5800 E	RPG -		鬼眼境 決定英雄華蘭!!	算級社 CSC MEDIA	5800 日面 5800 日面	AVG FIG
	2						NURSE 物語 水麦克賈、學理論課-東克賈、學道並見於 沙鄉-	毎日 COMMUNICATION ASM 1 SEN ERTAINMEN		AVG SUG		H.A.E-BEELZEBUB- LOVE GAME'S plus (警名)	GMF Tears	5800日圖 價格未定	RAC
	3月4日	AIR RACE CHAMPIONSHIP	XING ENTERTAINMENT	7 5800 B M	RAC		★ VIRTJAL 競艇 99	日本物産	6900 F 🐺	SP"		爆彈小子(暫名) STAR IX:OM	Tears	個格未定 個格未定	ACT STG
3 1 1	3,744	TOMB RAIDER 3	ENIX	6800日園	ACT	A	金					ACE COMBAT 3	NAMICO	價格未定	STG
0.00	ž.	WINNING POST 3 (THE BEST)	KOEI	2800 日前	SLG							連指令 DEAR FRIENDS	PLONEER LDC VISUAL ART	價格未定 5800 日酮	AVG SLG
	8		KOEI	2800 日間 3800 日間	SLG SLG		- 1				1	PAMUTAJN 現船大和號	# E COMMUNICATION LOCKWELL INTERNATIONAL		不能 STG
17.77			KOEI (	2800 B   2800 B	SLG SLG	5月6日	W DRAGON MONEY	MICROCARUM	5000 GM	TAB	7.5%	R			
100	200	SILENT HILL	KONAMI	5800 E III	SLG	20日	MARGINETTE COMPANY 個兒童學物志界	MECROCAFINA DEA FACTORY	2000 日道 2000 日道	ANG RPG	100				
		SONATA	TEEN AND E SOFT BANPRESTO	6800 日間 5800 日間	RPG FiG	5 A	NOVELS-GAME CENTER 萬 R- # SD 発程之學學签 EX	VISIT CIL TURE BRAIN	5800 日間 個色表定	AVG PIG	1	2			, i
100	3	■集文司學曲 emperation 2	NEDIA AVORKS	3000 GW	AYG		SIMPLE 5000 SERIES Vol 11 THE PINBALL SIMPLE 5000 SERIES Vol 12 THE QUIZ	CULTURE PUBLISHER		TAB ETC	( TO 1	K.			
4.0	11 🗎		E3 STUFF	5800 日星	TAB TAB		PRUMUI PRUMUI CINEMA 英章版 You.5 ZOMBIE	CULTURE PUBLISHER SUCCESS		ARPG ETC	<b>發售日未</b> 定	RING R SE 関導艦士 修安	ASCII .	5800 日 MI	ACT 不鲜
			SNK EPIC SONY RECORD	6800 日曜 2800 日曜	AVG ETC		麗天念欄!	植開賽店	5800 日曜	AVG		WUN WUN DIARY (著名) 厄修 (雷斯)	KONAMI IDEA FACTORY	價格未定 價格未定	不詳 AVG
	\$	★概本加京子之 BOKE 診斷 GAME	ORASION KING RECORD	4800 € M 6800 € M	ETC SLG	6月	CINEMA 英會話 Vol 6 愛之果 PRESSURE ZONE	SUCCESS TAKI IM	6800 日間 價格未定	ACT .		TETRIS THE GRAND MASTERS (新報 ) 聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	ARIKA KONAMI	機格未定 5800日勝	PUZ SLG
		<b>■</b> GI,000€Y	40EI SOUARE	6800 B M	SLG RPG		★ TWINS STORY ★延敏中國人 EX	PANTHER SOFTWARE CULTURE PUBLISHER		S.S.		TURNING POINT (香味) X-PO	NAXAT IDEA FACTORY	5800 日搬 3800 日搬	S_G 不詳
		FINAL FANTASY COLLECTION ANNIVERSARY PACKAGE	SQUARE	8800日間	RPG 8	7 A	★昭,漢二之经政物語,聖藥。 DINO BREEDER another progress	/IS T J WING	5800 B	SLG		夏祝格蘭被治	SYSCOM ENTERTAINMENT	「 價格未定	RAC
	14 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	FINAL FANTASY VI * CORIN MCRAE THE RALLY	SQUARE	4800 R ■ 5800 R ■	RPG RAC		給有一天會重視的未來(明天)SHROU編	SME SME	價格未定 價格未定	SLG SLG		MOTO KIDS 家 In Pochi yatsutekita (看稿)	SYSCOM ENTERTAINMENT KONAMI	T 領格米定 領格米定	STG 不詳
	. he	GLOBAL FORCE新・戦門國家 B小型人 NBCROSSAN	SCE TRICAGA	5800 G M	SLG	12月	给有一天會重視的未來(明天)SAYURI 編 臺灣傳有技術	VISIT	製格米定 製格米定	AVG	A	JUNGLE PATROL ZIF O'II	CULTURE PUBLISHER KOEI	IS 領格未定 8800 日園	STG RPG
		II N SAUGE BERT GAME II CAPTAIN LOVE	東芝500 東芝500	9900 E.S.	\$1.6	22	12				1	彩養 (養名)	KONAMI	價格未定 5800 日間	ACT AVG
	9	火館子傳 嶽鮮	利型 RBS	5800 B E	SLG SPT	- 7/4-	7/5					店 DE 店主 小角色遊戲 銀河英雄傳載 ~GO GO CASINO	TECNO SOFT	價格未定 4800日間	SLG TA9
	5	★ GIUOCKEY 初回限定板	KOEI	8800日間	SLG	a.	*					FARLAND SAGA 時之選擇	TGL	價格未定	SLG
	18日	waterial proprie	PIONEER LDC	6900 Fi M	AVG AVG		A					★ RAGNA CUBE LEGEND ★ C RCUIT 之限 II	ME	價格未定 價格未定	RPG SPT
	11.00	着着 GDI2 FREMIUM PROK DANCING BLADE任性核天使!-team of EDEN-	TAITO KONAMI	9800 GM 5800 RM	SILS AVG	99年春	■: 不能 RALF 2 ナ世情 ■ BASS RISE	HENT	5000 RM 5000 RM	ACT SPT		◆ POCKET B POCKET A POCKET STATION BROD ROW ★水性名人II - GAME CREATOR 吉村街弘立原版・		個格未定 個格未定	ETC TAB
	7	WAKU PUYO DUNGEON 決定整	COMPILE SQUARE	5800 E III	RPG RAC	and the same	TANK SIMULATOR ( 音解 ) 単 UFO -A DAY IN THE LIFE	ASCII	價格未定 SNIO 日華	SLG RPG		★ HARLEM BEAT (監稿 ★ Captan Bias )	KONAMI	個特末定 5800 日面	ETC TSE
		電車 GOI2	TAITO	5800日日	S.G		WIZARDRY-DIMGUIL~	ASCII	6800 日間	RPG ACT		★ ULTRA BASEBALL EX	CULTURE BRAIN	個特米定	SPT
	0	<b>研究記 GPX 実施形式技术 物形構雑用</b>	TECMO VAP	5800 B III	RAC RAC		1970年代風機械人動棄 P-X 俠	ASCII AROMA	価格未定 6800 日間	STG		★用親の単下OLLECTION	CULTURE BRAIN	個場末定	FG
	:	All Star Tennis 99	JBI SOFT	5800日期	SLG SPT		POP'N TANKS SHALE BLAKER	ENIX NEC INTER CHANNEL	價格未定 價格未定	ACT AVG	12	32	SAT	TIR	N.
	25 B	★ PLZZ、E MANIA 2 ■ SOUND NOVEL EPISODE 1 参ぶ車 事主権	HUMAN PLOVE SCIFT	4800 E E	PUZ AVG		MONSTER COLLECTION (著名) BURGER BURGER 2 (書稿)	角川書店 GAPS	価格未定 5800 日間	RPG SLG	1	****	DAI	UI	1 1
			AQUA PLUS	6800 G III	AVG ACT	A COLUMN	被阻擊的衛 BOYS BE 2nd Season	KAJ Markt	個格未定 5800 日	SLG AVG	The same				·z
		THE KING OF FIGHTER'S 66 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	5800日間	FIG	district in the second	心緒不孝之預盛 (管領)	開製社	價格未定	AVG	25 B	DEV CEREIGN	MEDIAWORKS	5800 E 🜃	SLG
		DOSJKOI 傳脫	KSS KSS	5800 日	SLG	New York	NBA POWER DUNKERS 4 NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	観格未定 観格未定	SPT ETC	3 A 4 B	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800 日間	ACT
	74	★企教 PACHINKO STATION CLASSIC 子育 QUIZ MY ANGLE	SUNSOFT NAMCO	3980 日 編 5600 日 編	ETC ETC	The same of the sa	想見你 your smiles in my heart GRINT GRITTER	KONAMI	便格未定 個格未定	AVG TAB		D & D COLLECTION (集義張 RAM) FALCOM CLASSIC COLLECTION	CAPCOM 日本 VICTOR	7800 E III 6500 E III	ACT RPG
		三除系列 往打高關夫! TOURNAMENT LEADER 三除系列 村龍正鄉的鄉的 SEA BASS FISHING	VICTOR SOFT	2500 日間 3800 日間	SPT SPT		JERSEY DEVIL 之大雪險 MELTY LANCER The 3rd Planet (音順)	KONAMI KONAMI	價格未定 價格未定	ACT SLG		悠久幻想義 ensemble vol.2 大阪行命等機	MEDIAWORKS SOFTSTAR ENTERTAINMENT IN	3800 日 M C 5800 日 M	AVG RPG
	1 1 1 1 1	S.C.A.R.S	JBI SOFT	5800 日間	STG	1	斯時代劇ACTION服制之製	KONAMI	價格米定	ACT	11 🗎	THE HOUSE OF THE DEAD (SATURN COLLECTION) 現義棒壁 GREATEST HINE 98 (SATURN COLLECTIO	SEGA	2800日曜	STG SPT
			ARYDING	5800 日 M	A9'G SLG	4	打麻雀! Racing Legon	KONAM! SQUARE	個格米定 個格米定	TAB RPG	45.0	CHORO Q PARK (SATURN COLLECTION)	TAKARA	2800 日曜	RAC
	中旬	第日都名門孫珠郎 春日本職業與在聯盟兩部 手指導在 入門道	TAXAT	1860 G <u>第</u>	SP1 188	4	CYBER ORG SAGA FRONTIER 2	SQUARE	價格未定 價格未定	ACT RPG	18.8	由 KISS 開始 · (初回限定版)	KID .	6800 日雷 7800 日霊	AVG AVG
	3月下旬	建設機械 SIMULATOR 充满 KENKI Palori PRO 7 彈珠實備模擬遊戲	官士養電腦系統 日本 TELNET	5800 日曜 5200 日曜	SLG SLG	1	CAPA (營稿)(POCKET STATION 專用) 往哪裡也在一起(POCKET STATION 專用)	SCE	價格未定 價格未定	ETC ETC	3 Д	SUCHIPA SECRET ALBUM (質明)	CULTURE BRAIN	4800 日 副 5800 日 副	TAB TAB
	8	#茅里町非之夏 - 宗教的經濟夏 -	BIG FACTORY	5800 P.E	AVS		POCKET DUNGEOW, POCKET STATION 專用CD-ROA		2800 日	RPG	4月1日	B小龍田童養養系可 VOL3 景量之前(SPECIAL BOX)	E) KONAMI	8800 日棚	AVG
GPM-158															

17

1

11

		具、石子人							_					
200	EXT. Company of English at	The state of the s				a self the second				-4300	The second second		No. of Contract of	The same of
8日	FRIENDS~肾春的大輝~(廣張 RAM 帶專用) 凉子之聊天室	NEC INTER CHANNEL DATAM POLYSTAR	7200日間 5800日間	AVG AVG		DRE	EAMC	'A C	T	4	將模之理人 Colour √er 獲銀四人打 到底也是竊雀	ADK SNK	價格未定 3500 日間	TAB TAB
99年春	MILLENN UM FIRE	BANDAI	5800 ⊞ ■ 3800 E ■	STG			SEXIVIC	טרוי	L		KING OF FIGHTERS R-2 PUZZLE BUBBLE MINI(質賞)	SNK 3	4800 日間 個格未定	FIG PUZ
99 <b>年</b>	SONIC 3D	SEGA	3800 日 🔳	ACT		- 8					BASE BALL STARS Colour Ver (香薷)	SNK	個特米定	SPT
						<del>一</del> 块			Ĩ.		DIVE ALERT (無線影應) NEO · 21(蓄稿)	SAKUROSU DAINA	價格未定 價格未定	SLG TAB
1					2月26		CAPCOM	5800 H III	ACT		NEO · DERBY CHAMP(新新)	DAINA *	價格未定	SLG
	<b>F</b>				3月4日	POP'N MUSIC 麻蚕大會 2 Special	KORAMI	4800 日間 6800 日間	ETC TAB		NEO DRAGONS WORLD(管稿) NEO BACCARA(管稿)	DAINA DAINA	循格未定 信格未定	TAB TAB
						PUYO PUYO	COMPILE	5800 日 🏙	PUZ		NEO · MYSTERY BONUS(新有)	DAINA	價格永定	TAB
<b>教售日</b> 未定	彈珠循集樂部 DERBY STALLION	LS.C ACSH	價格未定 6800 日園	ETC SLG		AERO DANCING Freeturing Blue Impulse SIDEKICK FORCE 2012	CSK TAITO	5800日間	STG		NEO CHERRY MASTER Colour Ver. (質得) 連結 PUZZLEI 2	DAINA 御工併	價格未定 價格未定	PUZ C
	美维等第一THE SEVEN HEROES & C.NDERELLA WITH YOU- 推見你~	DMEGA SOFT NEC INTER CHANNEL	價格未定 價格未定	SLG AVG	11 ()	MONACO GRAND PRIX Recing Simulation 2 REAL SOUND 風之LIGRET	UBI SOFT WARP	5800 日曜 4800 日曜	RAC AVG	4.0	POCKET TENNIS 2 (##)	BIR /	價格未定 價格米定	SPT
	MONSTER MAKER 神聖七首	NEC INTER CHANNEL	6800 B	SLG	18 日	DIGITAL 競馬新聞 MY TRACK MAN	SHOW WAY SYSTEM	6800 BE	ETC	4月	機 (2) (2) (2) (2) (2) (3) (3) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4	SNK	價格未定	FIG
	WORTH WARS 後斗器一類等之遺畫~	ELF KONAMI	價格未定 價格未定	RPG ATC	25 B	在北去 White Humination MAYEL VS CAPCOM CRASH OF SUPER HERC	HUDSON CAPCOM	5800 B III	AVG FIG		METAL SLUG FIRST MISSION (首集) 債務律以 FIRST CONTACT	SHK	價格未定 價格未定	AVG STG
	REQUIEM	B# ARTO MEDIA	價格未定	不維		★三韓誌 VI	KOEI	9800 日置	SLG		BIOMOTOR UNITRON(##)	SNK	價格未定	FIG
	SUPER 301 S.Q.(暫名) U.S. DRUG CHAMP (暫名)	日本物産	價格未定 價格來定	SLG RAC		★信長之野望 常星律 with POWER UP KID BLUE STINGER	KOEI SEGA	9800 日間 5800 日間	SLG	5月	CRUSH ROLLA POCKET NEO GEO CUP '98	ADK SNK	價格未定 價格未定	本鮮 SPT
	寿蘭大作戦 "	VING	價格未定	SLG		★ SUPERSPEED RACING	SEGA	5800 日間	RAC		BIG TOURNAMENT GOLF (個有)	SNK	價格未定	SPT
	*BACKGUNIER 卷篇的奏者們~完結篇~「之後,護向根天」。 制服 ~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	VING AROMA	5800 日騰 價格未定	SLG SLG		★ THE HOUSE OF THE DEAD 2 ★THE HOUSE OF THE DEAD 2 (# DREAMCAST GUN #	SEGA () SEGA	7800日日	STG STG	6.8	PUYO PUYO (看着) 上海 (看集)	SNK	價格未定 價格未定	PUZ TAB
	STARTING ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	SLG	4月1日		CSK	5800 日曜	RAC	7.月	COOL BROADERS POCKET (養稿) DC 製庫	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	STARYING.ODYSSEY 2 應體戰爭 STARTING ODYSSEY 3 米尼利亞姆之雅職	RAY FORCE RAY FORCE	價格未定 價格未定	ACT RPG	4.8	M Wall-Mystery Elemental GMMIC GEAR	HUDSON	SNOFEE 個格未定	ARPG	A.	THE 高校棒球 POCKET FISHING (營報)	ADK .	價格来定 價格来定	SPT
	* STREET FIGHTER ZERO3	CAPCOM	價格未定	FIG	6 A 10		SEGA NAXAT	5800 日間 個格未定	RPG TAB	45	MAGICAL DROP POCKET (資料)	DATA EAST	價格未定	PUZ
					8 A	新格門術 消騰之拳列傳	CULTURE BRAIN	5800 日棚	FIG	8.8	HYPER GALS 廣催 畢業相 (餐標)	ADK ADK	価格未定 価格未定	TAB AVG
Taken .	NIIN	ITENI	DO	61		ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	價格未定 價格未定	SPT E	Яв	華末浪漫 月等之無士(賢領) DEGITAL PRIMATE (營有)	SHK	價格未定 價格未定	FIG 不詳
- Pa	INIIN	TEN	DU	04	12月	★ SUNRISE 英雄謹《纂稿》	SUNRISE INTERACTIVE		¥.2	9 71	DESITAL FRIMATE (看有)	on ,o	典信水克	TH
19										一路	佳			
	M				100	22			A Section	2	<b>S</b>			
2月5日	牧場物語 2 超 SNOW BOARD KIDS	PACK IN SOFT ATLUS	6800日間 6800日間	SLG SPT	**	<b>秋</b>			2		17			
3月5日	★ PUZZLE BUBBLE 64	TAITO	4800 日重	P.17		3 1			700	70	<i>*</i>			
11 A 18 B	享養域 社拉基拉蒙示峰 NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	7800 日曜	ACT SPT	- A					<b>發售日未定</b>	NBA HANGTIME (首領) NFL BLITZ (管領)	ATARI ATARI	仮格未定 仮格未定	SPT 不鲜
19 日	TOP GEAR OVERDRIVE	KEMCO	6980日間	RAC	7 99 年春	FRAME GRIDE	FROM SOFTWARE	価格未定	STG		MORTAL KOMBAT (新興)	ATARI	債格未定	FIG
25日中旬	實況 POWERFUL 神球 6 WIPEOUT64	(COCHUTS JANN ENTERTAINMENT	7800 日間 7980 日間	SPT RAC		Speed Busters	UBI SOFT	價格未定	RAC		BATTLE ROYAL (集業對應) 瓜小組的成長日配 2	ADK ADK	價格未定 價格未定	不解
下旬 3月	SJPER BOWLING 经空間夜間職業排球王 2	ATHENA MMAGINEER	8800 BM	SPT SPT	99年夏	★七億之秘館 戰億之微斃 ★集合/羅羅轉進底	KOEI SEGA	6800 日蓋 價格未定	AVG 不得		WORLD HEROES POCKET	ADK	個格米定	FIG
311	及空间使用需要停杯工名 人生 GAME84	TAKARA	個目 0088 個目 0088	ETC	99年冬	紅色天使	JAPAN CORPORATION		SLG		對親BILLIARD BREAK SHOT A.  ROCKMAN POCKET (書稿)	CAPCOM	價格未定 價格未定	SPT
4月9日	84 大相膜 2 京京你怪職	BOTTOM UP BOTTOM UP	價格未定 6980 日曜	SPT SLG		DINAMITE ROBOT 2000 (靈興) 東炎龍 2	I I	使格未定 使格未定	ACT STG					
28日	SHADOW GATE 64	NAMCO	價格未定	AVG	99年	WANTED HOUSER	MEROMET	雅格表定 價格表定	不能 AVG	12	WON	IDER	WZ	AN
4月	PD JTRAMAN BATTLE COLLECTION	BANDAI	價格未定	ACT		COOL BOARDERS (實稿)	WAVE SYSTEM	價格朱定	SPT	To the same	WO1	IDDI	D 11.	L AL
23	23					J-LEAGUE 創造職業球會	SEGA SEGA	價格決定 價格決定	SLG 未定	12				
						GEIST FORCE	SEGA	5800 日園	STG	1	(PASA) AND PASA			
4						GIANT GRAM~全日本與角 2 IN 日本武道館~ 合意數高層夫球	SEGA SEGA	5800日間	SPT	3月4日	電車GOI	TAITO ***	3800 日間	SLG
						但這吸來神球隊	SEGA	價格未定	SLG		新日本職業序角 門魂烈傳	TOMMY	3980 日曜	SPT
99年春	RTARAS PUZZE	CULTURE BRADI	<b>BEAZ</b>	PMZ		電腦軟機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRA Brave Knight	M SEGA PANTHER SOFTWARE	價格未定 價格未定	ASTG 不解		GUN PEY 操行息不思識確當 for Wonder Swen	COTO BANDAI	2980 日曜 3800 日曜	PUZ RPG
N.	ORGE BATTLE 3 Person of fordly Caliber HIGH BRIDE HAVEN	KONAM	價格未定 價格未定	SLG ARPG		Rayman 2(管導)	UBI SOFT	價值未定	ACT	11 B	WONDER STADIUM  WIFE 2 SHIP for Wonder State	NAMCO REJES	3800 R M	SPT SEG
	NBA IN THE ZONE 2	KONAM	個格末定	SPT		D之食桌2	WARP	5800 日園	AVG	3月中旬	章金是他門	SAMMY	3800 日 🖩	TAB
	SILENT SUMMER STORIES 實況 GI STABLE	KONAM	價格未定 價格未定	SLG SLG		22				3月下旬	PUYO PUYO 猫 (管稿) SD 高雄 EMOTIONAL JAM	BANDAI	3800 日曜	PUZ SLG
	LAP LIMIT # BOMBER MAN 2	SETA HUDSON	優格末定 個格未定	RAC ACT	旗	· <b>(</b>			V.		DIGITAL MONSTER Ver Wonder Swan	BANDAI	3800 E	SLG
	新世紀獲音職士	SANDAI	俚格未定	ACT						4月1日	EEEE for Overdor Searce	SUNSOFT	4200 日本 3800 日 日	SLG PUZ
99年夏	TONIC TROUBLE SD 飛龍之拳傳統 REAL VERSION	UBI SOFT CULTURE BRAIN	價格未定 價格未定	ACT FIG	45	The same of the sa			2.7	15 E	元祖忍者查查太	JALECO	3800日團	ACT
99年	MARIO GOLF 64( 暫期)	任夫皇	價格未定	SPT	M.	the man make his min on	DI TURE DOLLAR	All and	2	上旬	去衡魚! ★据樂王 TANGI	COCOMUTS MANN EXTERTAINMENT TEAM P WONDER	3800 B III	SPT 不詳
	84 WARS FLY SIMULATOR( 管稿)	HUDSON VIDEO SYSTEM	6800 日蓋 價格未定	SLG SLG	<b>新春日</b> 末	度 MSD RME之本 ME OR MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	<del>個唱未定</del> 價格未定	SLG S	中旬	NICE SHOT 子育 QUIZ MY ANGEL	SAMMY NAMCO	3800 F III	SPT
in .						MONSTER BREED RING	NEC INTERCHANNEL 角川春店	價格未定 價格未定	SLG	4月	Beet Mania for Wonder Swan (衡明)	KONAM	價格未定	ETC
茶	住				<b>3</b> 1	BIOHAZARO-CODE: Veronice	CAPCOM	價格未定	AVG ACT	5月13日 5月	IN SIPINCE INWINISER.  IN MEDALOT PERFECT EDITION (NABUTO VERSION)	SUMBOFF MAGINEER	3980 E III	STIG: RPG
						GRANDIA 2 個別之三面論	GAME ARTS	價格未定 價格未定	RPG SLG	-"	# MEDALOT PERFECT EDITION (TANNAGATA WERSION )	IMAGINEER	3980 ≘ 📕	RPG
						FLIGHT SHOOTING(看名)	KONAMI	療養未定	8TG	6月	WAZ BLADE (₩₩)	BANDAS	個 性 機 性 性 性 性 性 性 性 性 性 性 性 性 性 性 性 性 性	MCT RPG
(A)	火					CRACK 2 (暫務) CARRIER(暫倍)	ZIKU JALECO	價格未定 價格未定	SLG AVG	7月	<b>★日本職業産金聯盟公認 龍龍</b>	NAXAT	價格未定	TAB
未定	職業指席廉省[兵] EXTREME G2	CULTURE BRAIN ACCLAIM JAPAN	復格未定 價格未定	TAB RAC		WARRZ (種稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG	99年長	PUZZLE BUBBLE CHAOS GEAR (新興)	SUNSOFT BANDAI	價格未定 價格未定	PUZ SLG
	DUAL LORD 2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG		機動戦士英雄 (養務) F-1(養名)	BANDAI VIDEO SYSTEM	價格未定 價格未定	不能 RAC		POCKET FIGHTER (音集)	BANDAI .	價格未定 價格未定	RAC SLG
2	ELTIL、(整名) ZOOL機能使毒能	IMAGINEER IMAGINEER	價格未定 價格未定	RPG RPG		◆風暖隊 V FORCE2 (管報 )	BINGKIDS	價格未定	SLG		LAST STAND (看稿) 擬級機能人大塊 COMPACT	BANDAI BANPRESTO	價格未定 4500 日醫	SLG SLG
	ULTRA BASE BALL 64 實名版(售名)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT		THE KING OF FIGHTERS'98 (暫制) GelBass	SMK SEGA	價格未定 價格未定	FIG SLG	99年夏	FLASH~ 数字之繼人~(香興)	光文社	價格未定 價格未定	SLG TAB
	走毛 我的馬 > WIN BACK	CULTURE BRAIN KOEI	僧格未定 7800 日蘭	RAC ACT		SHIENMU-沙木-	SEGA	領格未定	RPG		着池秀行之 CARD BATTLE (藝術) SIDE POCKET (養術)	光文社 DATA EAST	質格未定	SPT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ		Littledream 董剛之朝兵 SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE PANTHER SOFTWARE		AVG STG		NEON GENESIS EVANGELION 投稅新生 (智麗) 職業 (智麗)	BANDAI NAMCO	價格未定 價格未定	SRPG FIG
	MOTHER 3 奇怪生物之森 (64DD 專用) 超级 DONKEY KONG (著名 84DD 專用)	任天堂 任天堂	價格未定 價格未定	RPG ACT		SEA MAN  ★ STREET FIGHTER ZERO 3	VIVARIUM CAPCOM	價格未定 價格未定	SLG FIG	99年	MINIGAR GAME (MIN):	SHIME	機能考定	THE
	卡比的ARRIDE (蓄名)	任关堂	價格未定	ACT		A GINEET FIGHTER CERCUS	U.Y. OVIK	MATERIAL MATERIAL PROPERTY.						2000年
	CABBAGE(看名) 哥爾夫球(看名)	任天堂	價格未定 價格未定	不詳 SPT	28	32 NI	EO-GI	OF		30	A}			-
	CONKA'S QUEST(管標) S-MC TY 64 (管名 64DD 専用)	任天堂	債格未定 債格未定	不詳 SLG		141		-C		1	<b>5</b>			
	超级调利奥 64-2(晉名,64DD 專用)	任天堂	價格未定	RPG		2月25日 幕未浪漫第二	幕 月華之創士 (CO-ROM M	) SNK 66	800 8∰ FIG					
	超級項利度 RPG 2 (著名,64DD 專用) STAR WARS 出歌! 洛克中隊 (著幕)	任天堂	價格米定 價格米定	RPG ACT	7-01					~ B	延			
	熱類建傳説 DD(暫名、64DD 専用)	任天堂	價格未定	ARPG		NIEG GE	O DO	CIZ	TO	344				
	火焰之紋章 84 POCKETMON SNAP(84DD 專用)	任天堂	價格未定 價格未定	SLG ACT		NEO-GE	OY PO	CK	EI	<b>發售</b> 日未定	東京應人學圖符咒計算 (質等)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT		SLG
	MARIO ARTIST TALENT MAKER (64DD 專用	) 任天堂	價格未定	ETC							CLOCK TOWER (養精) DECOTRA (養精)	HUMAN	價極未定 價極未定	AVG RAC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER (64DD 專用) MARIO ARTIST POLYGON MAKER (64DD 專用		優格未定 個格未定	ETC ETC	13	. 找					職業排角 (質柄)	HUMAN s	價格未定	SPT
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG	1						WAVE RAID (看有) FAMISTAR (看得)	BANDAI NAMCO :	價格来定 價格来定	不詳 SPT
	全田一少年之事件簿(看名) RAYMAN 2(看得)	HUDSON UBI SOFT	價格未定 價格未定	AVG ACT					No.					
<u>.</u>					3月191	THE 職業排萃 (製鋼)	ADK	價格未定	SPT					
St. 100	- Commence of the Commence of		to the same to be	1 m 1 m 2 m	77713	The state of the s	attended to	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	The State of the S	-				

# COMING

# 續篇製作決定!《Sentimental Graffiti ~ My Only Love ~ »



以各具魅力的角色作招徠的 戀愛SLIMULATION 遊戲 《Sentimental Graffiti》,在早前終 於宣布制作續篇《Sentimental Graffiti~My Only Love~》,雖然 遊戲截至現在對應機種和各項系統 仍未明朗,但是已確認遊戲會是 SEGASATURN版本的續篇,而且 故事設定更會承接前作ENDING的 一年後展開,待期下一輪的發表! 遊戲開發度為10%,人物設定依然 是甲斐智久,由NEC INTERCANNEL製作,發售日及價

## 大型美少女 AVG 發表

智為《Princess Quest》等 多個遊戲擔任人物設計的 (SUGIYAMA) GENSHO,繼早 年麻雀遊戲系列《Idol麻雀Final Romance》之後,最近再次與 VIDEO SYSTEM合作,製作 「超」大型美少女戀愛AVG 《Wish…》(暫稱)。遊戲是 以中學時代為背景,其中人 注重表現角色之間的反應和 動態,令人真實體驗初戀的感 覺,暫未公布對應機種、發 售日及價格均未定。



#### FEIEBEI (UNDER COVER ~ AD 2025 Kei

曾於多本日本遊戲雜誌中故弄玄虛的Dreamcast新作《UNDER COVER ~AD 2025 Kei~》,其遊戲內容亦隨着2月1日的製作發表會公開而進一步明



### 《牛孁干シーバス》決定遊劇化!



在日本大受歡迎的漫畫作品《生靈王シーバス》・ 現在決定遊戲化,並取名《シーバス1-2-3 DESTINY! 能夠改變命運者!》於PlayStation上登場!遊戲詳 細內容未公布,只知類型為RPG,由JALECO製 作,4月15日推出,預價5800日圖。

## coming next year up up up

聖機魔:你好嗎?~史老寶~鵝系一九C~

方象:汝欲死乎?新年之間,話説如此將核露出(按:即核突)……汝之福袋有 何新物事?

聖機魔:好,做嘢。最近神奇天鵝(Wonder Swan)又有節拍狂迷(beatmania) 同風之古洛羅亞(風のクロノア) 吸了事(News) 喎。

方象: ……不東不西, 遲早歸西……

聖機魔:主持此話何解?

方象:善哉善哉,施主節哀。必咩泥牙(beatmania) 將於搵打士旺(Wonder Swan) 推出,實街知巷閩之事。此「驚」(game),十首名曲來自披士地信版 (Playstation) 與第三混音版 (3rd mix),更有專用攤地實 (Turntable,即轉盤) 預定4月同時發售,實是佳音也。

聖機魔:聽君一席話,勝玩十年機(此時聖機魔真係想死),就此拜別…… 方象:且慢!余姓方者從不打假球!風之古洛羅亞同是披士地信名作之一,豈 能不提?

聖機魔:此「驚」仍忠實移植之品, 更加上新解謎成份及新關卡,預定5月發 售,不容有失也……

方象:愚子可教也,善哉善哉…… 編按:你兩個死嘢!想睇死讀者咩?









■風のクロノア(暫稱)



beatmania For Wonder Swan (暫稱)



鬼佬:「台灣電腦遊戲名作向家用機世界踏出第一 步丨

老外:日本家庭機用者進入電腦RPG空間「夏芝孖 lul(日文:開始)

鬼佬: 胃, 毛堅一排, 油力助喎(喂!無見一排, 又叻咗幅)

老外:都唔知你講緊乜……係咪食得飯喇?

鬼佬:哼!《仙劍奇俠傳》呀!

老外:哦~~台灣菜…… 鬼佬:……等咗咁耐佢終於都喺SS度推出

啦!暫定3月4日推出。

老外:等咁耐,啲餸咪攤到凍晒?

鬼佬:食得啦~~開口丫~~鐵甲飛拳~!!



ONEC INTERCANNEL MARKS/ SIGHBELL ILLUSTRATION: 甲斐智多 NTERCANNEL MARKS, SIGHBELL ILLUSTRATION: 甲斐黎 LILUSTRATION (SuglyAMA) GENBHO © 1997 1998 NAMCOLDTD, ALL RIGHTS RESERVED,企置 辨 © 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED Development Tools by Digi-system for Pulse Entertamment.Inc © 1999 Pulse Interactive, inc and its Licensors All rights reserve

© 1995 / 1999 SOFTSTAR ENTERAINMENT INC./ 企量開設 大字資訊股份有限公司/製造販貨

※以上畫面仍屬開發中版

# NEW GAMES OF 2

## **PlayStation** 2月11日



吉本麻雀俱樂部 彩京 5800 日圓

TAB



FINAL FANTASY VIII 7800 日圓 SQUARE

**RPG** 



小基洛的PRINT CLUB大作戰 TOMY 5800 日圓 ETC



小貓小狗WONDERFUL 2 BANPRESTO 5800 日園

SLG



Pi 與 Mail HUDSON

2800 日圓

ETC

2月18日

Now **Printing** 

MAVI BABY STORY

POLOS

4800 日圓

SLG

**N64** 

2月5日



PACK IN SOFT

6800 日圓

SLG

#### 有新年願望的怪傑:

在這個時候,每年最熱鬥的節日之一「農歷新年」快將到 來了,筆者當然開心啦!因為筆者可以到很多朋友的家裏 短利是。但筆者經常在想, 為何這幾年的新年, 卻沒有小 孩時玩得那麼開心?可能是自己的年紀開始大了,思想又 開始成熟了,而沒有了小時那麼天真。筆者希望下年的農 歷新年過得比小時候還要豐盛。

#### 積奇的編者話

回想第一天來到公司,隨住一位 Hyper 大善人來到現在 的工作崗位,等待著命運之神的來臨,一個自稱小健健的 傢伙向我迎面走來,對住初進來的積奇竟不厭其煩的加以 指導,由 Cap 圖以至稿件的編排,無不是他私人醒的。 直至後來一起打《Virtual On》,現在的一起趕尾班火 車,想不到這麼快便一年了,知道他已令覓出路,雖然有 點捨不得,但是能夠培育出一個如此優良的下屬,亦可說 是去得安樂了。

P.S. 陽光式餞行的確不俗,不要妄想會有一頓更勁的, 呵呵……

再 P.S. 黑龍,有口難言的感覺是怎樣的?

#### 似曾相識•非洲

不知道會不會失而復得,失去了的可不可將近似的東西取 而代之。到頭來我覺得失去的永遠是最好,不過在覆水難 收的情況下,應該放下堅持嗎?

這淡淡的芳香,有着似曾相識的感覺…

#### 古拉拉 B虎年最後之發 UP 風

一如果大家想一班大(20人以上)一齊喺商場入面載歌 載舞,散下心識下朋友仔,請即加入「HKDDR」團(好似 又叫做疾風跳舞組……好「娘」耶)。地址是 http://i.am/ ddrclub(TO大海:我都算唔話得喇掛?)

今期一日之內幫咗兩個同事(突然覺得自己偉大咗, 嘩!好驚),自願的做自然是開心的做,希望佢哋都開心 就好囉!

一世界真細小之:「以前師姐係我日文班嘅平輩而佢個 同輩係我而家嘅後輩」&「以前兩度嘅同事係而家同事嘅 多年朋友又係我而家(事業上)嘅伙伴」+「以前半年同 學而家已經係一年同事」和「一個星期嘅網友原來喺隔離 大廈開咗工成個幾月」■呢個世界真係好鬼細呀!所以今 日留一線,他朝好相見(或者你唔想見,但係都迫住你 見)

希望來年契妹數目增至60個(當然越多越好)

積奇、Glen同Kotaro,記得去到日本唔好比非洲恃 靚」(音:Lang,唔係靚)行兇呀!

一放心,兔年仲有大把風吹。(呢下係吹水,今日唔知 聽日事,話唔定一陣就係世界末……)

#### 趕稿趕到冇假放的 MS 話

◆嘩!很忙呀!很忙呀!新年這個傢伙又來,可惡!唉… 為何《F.FVIII》偏偏在這段時間出現…真可惡!

◆筆者除了要做《F.FVIII》的攻略外,還有新的工作要 做,唉…神啊!請給我多一點時間。

◆終於受不了到這麼巨大的誘惑,結果以\$1???的價錢買 下 Dreamcast ,真的很感激。從此家中又多一位小寵物 了(^-^;),不過 Dreamcast 的遊戲實在太少,筆者玩的 只有《SONIC》、《RALLY 2》和《V.F3》。這樣都好, 反正家中沒有這麼多空間放置。(←真想要多點空間…)

◆近來不知為甚麼很有興致看漫畫,在上星期四亦看完 《不思議遊戲》後發覺故事的第二部真是比第一部遜色。 筆者由於在過去數年前沒有看漫畫(一到日本留學的關 係),令到現在要追回數年前的漫畫,可辛苦呢!以現時 來看《封神演義》和《天魔惡使》會比較合筆者的心水, 不知讀者們有沒有同感呢?

◆最後希望大家喜歡《F.FVIII》的攻略,以及祝大家新年

P.S小健健,以後不要像座我隔鄰時那麼……不要忘記我

#### 福田君的編者話

聽歌■「AH,從夢境醒覺過來,始發現喜歡這裏的你; AH,從夢境醒覺過來,從今以後都很喜歡你」

經濟■二月是破產的蜜月佳期,MC、GLAY、ELT、 好多好多。

疑難■迷惑…困惑…不知如何是好…教教我好嗎

觀點■若問我去年的無敵金曲,一定是陳奕迅的《超人的

願望■筆者謹祝大家有一個愉快的農曆新年!

P.S.小健健, 還記得 Zero 1 和七水晶嗎?請別忘記我

P.P.S.雖然世界原是不公平,但若如此不公平的話我亦再 沒有其麻養目了。

P. P.P.S出乎意料的驚喜!但是好像怪錯了···不大好吧···

#### 趕住起貨的黑龍衝衝話

嘩!好多嘢做啊!因為要盡快完成所有稿件,才可以安安 樂樂的在新年之前到新加坡「散散心」和「探探親」,不 過,黑龍真是有很多年沒有離開過香港了,為了趕稿,今 期譴住咁多先,新年之後見。

在這裏祝大家有一個開開心心的農曆新年假期!HAPPY LUNAR NEW YEAR!!

#### AGENT X'S FILE

FPISODE NO -8-X02

如何沒有任何error出現的話,相信各位讀者在閱讀這篇 編者話時,筆者已經於萬里之外……

「經一事,長一智」,筆者又學懂了一些待人處世的原

筆者時常希望身方邊的朋友能夠開開心心的面對每一天, 不過如果因為自己的失言而令人產生煩惱,似乎任何的藉 口也沒法掩蓋內心的責備。

以「理性」討論「感性」問題,是旁觀者的專利;但對於 當事人來說,總無法避免以感性來面對結果。畢竟我們都 是有感情的「人」!!

#### 天草四郎 時貞平淡的生活

農曆新年又到了,記得每年都是平平無奇的渡過,不知是 現時人對節日的改觀,還是自己的心態轉變了…?! 今年並不能在假日中到日本一遊,的確有一點兒可惜,不 過余正打算在家中奪命狂玩《FF8》,又或者約好友來家 中玩《K.O.F.'98》及《月華II》大戰三日三夜,的確是一 個很好的節目!是吧……?!

心情不能平復,真是麻煩…,可能是許多東西也是有口難 言吧? 1

不説了,否則往下會出現更多「?」或「!」,就此收筆。 FROM: AMAKUSASHIRO TOKISADA

#### 新年前・J.J 話:

◆如無意外,在下今天已經上了機、正在前往日本的途 中,不過這次卻是在完全準備不足的狀態下前去……或許 應該算是在失去預算的狀態下前去吧,然而家人已訂了機 票, 難道要眼白白花掉萬多元機票費用?

◆好不容易將最強的對手暫時迫退。到底自己付上了多少 代價?沒有仔細想過,亦不打算仔細去想,總之,不論是 **道一次或是以後再遇上相同情況,要付任何代價也是值得** 

◆雖然現在才說已經太遲,但想在此忠告各<u>位要交稅但仍</u> 未交的人仕最好盡快,皆因在下今年遲交10日,已經被 罰多付 5% · 更被税局發信要求公司截糧

#### 是歪理·KOTARO

很多人認為不是自己的朋友,就是自己的敵人!但是不是 自己的敵人,又是否是自己的朋友呢? 拙者記得我們曾經是認識,不過現在卻很陌生; 拙者曾經以為自己好了解,但是如今面目全非! 武功不是用來掛於嘴邊,既然挑戰別人的領域,就要勇於 面對事實,誰勝誰負又何必要互相比較呢?凡事要對自己 有要求,假若不求甚解,亂衝亂撞,希望可以學到他人辛 苦經營回來的成果,那麼不幹也罷!

#### 小健健編者話

其之一: 出擊!! 月華長征團!!

這陣子 GPM 有四個不識好歹說甚麼要在新春期間弄過 「月華長征團」,誓要把那班在扶桑國的劍客逐一打倒。 (若以超奧義 K.O.的話還有分屍一客) 而我就冒生命危 險,深入虎穴兼扮豬吃老虎地找了這份「月華長征團超究 極秘 FOR YOUR EYE ONLY 團員擋案」。為了廣大的 讀者,我現在就要將這團員檔案公開了。不過,希望今次 真是「月華長征團」,而不是「月華炮灰團」吧~~ 隊長

姓名: 南瓜太郎

嗜好: 當小健健在斬殺AGENT X時,就會前來用渾身解 數連續 3 ROUND 地把小健健打死。口頭蟬:「人督你又 學我督。唉,只不過係形似神不似~~」及「你咁樣就想 升華呀? 喺度亂兜,不如去玩《EX》啦你~~!!! 隊屬甲

姓名: A GENT X 嗜好: 以「理性」討論「感性」問題 口頭蟬:「嘩,佢好犀利呀。我想出乜招,佢好似已經全 部估到哂咁~~真係理性咯。」

隊員乙 姓名: 積奇

嗜好: 在遊戲機中心找尋勁人來挑戰、不停地説話及四處 執雞口頭蟬:「非洲,你有用囉,《月華》又唔夠我打, 《98》又越玩越水皮~1

隊員丙

姓名: 非洲嗜好: 「人誅完成」(積奇説是「人渣完成」……) 及練「重拳前A大蛇薙」。(他説若對手不動成功率會有 RANDOM 那麼多) 口頭蟬:「積奇,你又想過嚟執 雞?!!」

其之二: 香屁 昨天行過「城市超級」,在門口那位小姐給了張紙給我, 上面寫住甚麼「CALIVN KLEIN」、又甚麼「FOR MEN」 的。嗅下去,香香的,原來是給人「試味」的香水紙。不 過我嗅得兩嗅,想把它丟掉之際,回想起前幾天,那個非 洲又是這樣取了人家的香水紙後,露出一副傻笑,邊說 「好香~~好香~~好香啊~~」,邊把香水紙摺在錢包裏, 好像很珍貴似的。於是乎我又有樣學樣,把香水紙放在錢 包中。由於我是把錢包放在後褲袋的,所以我想我現在放 的屁,也會是香的屁~~。說起來,非洲這個泡死妞的像 伙,有時真是帥得令我非常妒忌~~

P.S; 想不到來到最尾一期,自己還是寫些無謂的東西: 我想我這傢伙還是改不了的囉。WELL,以後《遊戲誌》 就全靠你們啦!!努力呀~~~~!!!

#### 踎喺香港逗利是

◆話咁快就到農曆年,米奇一如過去兩年,都只能夠踎喺 香港過年。都好嘅,屋企七國咁亂,都要執拾下,而且難 得有個長假期,可以好好學習自己想學好耐嘅嘢。

◆編輯部班同事就唔同囉·哩個新年簡直多姿多采 KOTARO同非洲等人拉大隊去日本玩,JJ TEAM同小健 健TEAM都二人世界去日本,加上iTV嘅同事都去日本睇 AOU SHOW(佢哋去做嘢),如果你都係哩個新年去日 本,話唔定會遇到佢哋嚟。

◆過埋<mark>個新年小健健就會轉職太陽報,雖然好可惜,但係</mark> 人各有志,可以學另一方面嘅嘢都係件好事。在此祝小健 健前程萬里。不過大家都唔駛傷心,因為小健健仍然會喺 遊戲誌撰寫專欄,講下佢嘅所見所聞,大家留意下期啦。

◆最後都要講番句:恭喜發財,利是逗來。

#### 山寺良牙……從死者中復活?!

自分に誕生日、御目出度…

雖然有些專欄是一個暢所欲言的地方,而香港以至世界很多 地方均有言論自由,不過本人始終認為言論自由並不是等於 想說甚麼就說甚麼。各位在寫出這些言論時,請三思而後

發囉嗦的一段

嫌い……農曆新年……超極大嫌い……口……超大嫌 い……《槍槍發》……絕對嫌!











- ■旺角店:九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
- Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.
  ■電話:(852)2391-1067■傳真:(852)2332-0275 ■電郵:sales@gpw.com.hk
- ■灣仔店:香港灣仔道188號東方188商場1搜117室
  ■Shop 117, 1/F, Oriental 188 Shopping Centre, 188 Wan Chai Road, Hong Kong.
  ■電話:(852)2891-4448 ■傳真:(852)2572-7118

#### 心跳回憶

#### 珍藏金裝電話卡系列

一套四款,附送人物名字胸針。 各售 HK\$250









#### beat mania T to

四種款式,部分更具備熒光效果,全球限售300件。

各售 HK\$224









#### 惡魔城錫包卡

每包含10張《月下夜想曲》卡。 每包HK\$25







每包含4張纖維膠卡,備有精美銀盒套裝可供選購。



#### METAL GEAR SOLID 珍藏火機大優惠

精工雕製ZIPPO火機附送 皮製匙扣,限量珍貴。



※憑此券到各 遊戲誌尊賣店 選購「Metal Gear Solid珍 藏火機」可獲 特價優惠



PlayStation

**SQUALL LEONHART** 

全球最賣座RPG遊戲最新作 LAGUNA LOIRE

RINOA HEARTILLY



# 2月11日全港遊戲店深情上前 2

夢幻之詩無休止 戰士之路無終站



PlayStation RPG遊戲 FINAL FANTASY VIII 4CD套裝 附中英文說明書

\$482



SQUARE授權香港唯一中文攻略本 FINAL FANTASY VIII攻略指南 《遊戲誌》編輯製作

與遊戲同步發售

SON

Executive Producer: HIRONOBU SAKAGUCHI Producer: SHINJI HASHIMOTO Director: YOSHINORI KITASE
Battle dpt. Director: HIROYUKI ITO Character Design: TETSUYA NOMURA Image Illustration: YOSHITAKA AMANO Art Director: YUSUKE NAORA Character Model Director: TOMOHIRO KAYANO Event Programmer: SHUN MORIYA Music Composer: NOBUO UEMATSU Main Programmer: KEN NARITA CG Director: MOTONORI SAKAKIBARA Scenario: KAZUSHIGE NOJIMA Event Director: HIROKI CHIBA Event Programmer: SHUN MORIYA Music Composer: NOBUO DEMATSU Main Programmer: KEN NARITA CG Director: MOTONORI SAKARIBARA Scenario: KAZUSHIGE NOTIMA Event Director: HIROSH CHIBA

Battle Camera Designer: TAKAYOSHI NAKAZATO CG Character Designer: HIROSHI KUWABARA Realtime Model Director: AKIRA FUJII CG After Effect: HIROSHI MATSUYAMA Graphic Artist: KENZO KANAZAKI

Magic Effect Director: SHINTARO TAKAI Map Director: TAKESHI ENDO World Map Director: IKUYA DOBASHI Sound Engineer: EIJI NAKAMURA Sound Programmer: MINORU AKAO

Battle dpt. Programmer: HIROSHI HARATA KENTARO YASUI Motion Director: TATSUYA KANDO

Starring: ZELL DINCHT CID KRAMER QUISTIS TREPE SELPHIE TLIMITT IRVINE KINNEAS SEIFER ALMASY EDEA the WITCH

"Final Fantasy VIII" is published by Sony Computer Entertainment Inc. under license by Square Co., Ltd.

"A" & "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

© 1999 SQUARE Character Design: TETSUYA NOMURA

